FABLE LEGENDS • UNCHARTED 4: A THIEF'S END • NO MAN'S SKY
Game Master
43 AÑOS DE CONSOLAS
¿CUÁNTAS TUVISTE? | ¿CUÁLES JUGASTE? | ¿CUÁL TENDRÍAS OTRA VEZ?
WoraJpH
XBOX ONE » 360 »
U » N3DS »
ES » RETRO
CHECA NUESTRO PREVIO
ARKHAM KNIGHT
¡ESTÁ CERCA Y SE VE BRUTAL!
CONOCE EL FENÓMENO DE ORIENTE
PUZZLE & DRAGONS
¡QUE SUENEN LAS MONEDAS!
ESPECIAL
LOS 20
VILLANOS GANDALLAS
¿CUÁL ODIASTE MÁS?
MEX $39
USA $4
VENTA SOLO A MAYORES DE EDAD
grupo medios
RESIDENT EVIL® REVELATIONS 2
A CASI 20 AÑOS DEL ORIGEN DE ESTA FRANQUICIA
EL MIEDO SE VIVE POR PRIMERA VEZ EN CAPÍTULOS... ¡A SUFRIR!
RESEÑAS
MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE | KIRBY AND THE RAINBOW CURSE | DRAGON BALL XENOVERSE
The Order: 1886 en medio de la polémica, ¿se merece tanta crítica?



Feliz Día de... ¿qué?

Todos hablan del mes del niño, dicen que nunca hay que perder esa capacidad de sorpresa, que no debemos dejar que la vida nos quite esa alegría que obtienes de cosas simples, como disfrutar de una lluvia, como enlodarte, como andar en bicicleta, como imaginar mundos lejanos, como reír por cualquier tontería, probar cosas nuevas, sabores nuevos, etcétera. Para mí, todo eso son patrañas. Jamás en la vida me gustaría volver a ser niño, preferiría reencarnar en un perro onda dóberman que volver a nacer; de hecho, estaría increíble ser perro... pero bueno, esa es otra historia. Lo que debemos hacer es saber vivir con lo que somos y tenemos, no andar como tarados danzando bajo la lluvia porque seguramente nos dará pulmonía, por ejemplo.

Y mientras crecemos, los miedos también lo hacen. Cuando eres bebé no tienes mucha noción del peligro; cuando eres niño comienzas a darte cuenta de que hay cosas que no están bien; cuando eres adolescente vuelves a ser bebé porque el mundo te hace los mandados; pero con el paso de los años las vivencias hacen que tus temores sean mayores o se te quiten; el chiste es enfrentarlos. Por eso es que en este abril que debería ser todo alegría y felicidad, te traemos a *Resident Evil* en portada, que con *Revelation 2* nos abre de nuevo la puerta al terror. Además daremos un paseo por lo mejor de la saga y haremos nuestras predicciones sobre el futuro de ésta.

Así es que si quieren sentirse niños otra vez y salirse a andar en bici para que los atropellen, o reírse como babotas y se los trepe la policía porque piensan que están bien mariguanos, adelante, están en su derecho; pero háganlo después de leer toda esta edición que está de rechupete.

RAFA



PRESIDENTES Pablo Creel · Miguel Ortiz Monasterio
DIRECTOR DE REVISTAS MASCULINAS Sergio Gasca de la Vega
DIRECTOR DE REVISTAS FEMENINAS Elizabeth Solís
DIRECTOR COMERCIAL CORPORATIVO Roberto Caballero
SUBDIRECTORA DE VENTAS Elizeth Ramírez
elizeth.ramirez@grupomedios.com
DIRECTOR DE CIRCULACIÓN Rodolfo Trillo
SUBDIRECTOR DE VENTAS DIGITAL Fernando Espinoza
fernando.espinoza@grupomedios.com
DIGITAL MANAGER Gustavo Herrera
GERENTE DE PRODUCCIÓN Elizabeth Ruvalcaba
VENTAS
Alejandra Bernal · alejandra.bernal@grupomedios.com
Mariana Zugarramurdi· *mariana.zuga@grupomedios.com*
Luis González · *luisgonzalez@grupomedios.com*



gamemaster.com.mx

DIRECTOR EDITORIAL Sergio Gasca de la Vega
sergiog@grupomedios.com

Editorial
EDITOR EN JEFE
Rafael Gómez
rafael.gomez@gamemaster.com.mx
COEDITORA Paulina Sánchez · *paulina@gamemaster.com.mx*
REDACCIÓN
Gustavo Rebollar · *gustavo@gamemaster.com.mx*
Oscar Salazar · *oscar.salazar@gamemaster.com.mx*
Pamela Lima · *pamela.lima@gamemaster.com.mx*
CORRECCIÓN DE ESTILO
Oscar Garduño · *oscarnajera@grupomedios.com*
Arte
EDITORA GRÁFICA Elsa Estrada · *elsa.estrada@grupomedios.com*
ILUSTRADOR Mauricio Olvera · *mauricio.olvera@gamemaster.com.mx*
Web
EDITOR WEB Rodrigo Cortés · *rodrigo.cortes@gamemaster.com.mx*

SUSCRIPCIONES
Tel. 9140 4091 · 01800 800 2489
suscripciones@grupomedios.com

VENTA DE PUBLICIDAD
Tel. 9140 4055 · 9140 4088
elizeth.ramirez@grupomedios.com

EDITORIAL
Tel. 9140 4050 · 9140 3991

DERECHOS DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS
GAME MASTER® Año 5 Número 65 Abril de 2015. Es una publicación mensual editada por Grupo Medios, S.A. de C.V. Av Palmas No. 731-904, Col. Lomas de Barrilaco, C.P. 11010, México, D.F. Tel. 91404050 www.grupomedios.com, Editor Responsable: Miguel Ortiz Monasterio. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo No. 04-2009-092412343500-102, ISSN: 2007-6304, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Licitud de Título No. 14703 y de Contenido No. 12276, otorgados por la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas de la Secretaría de Gobernación. Impresa por Quad-Graphics Xochimilco (reproducciones fotomecánicas S.A. de C.V.) Duraznos No.1 esq. Ejido, Col. San José de las Peritas, Tepepan, Xochimilco, México DF. CP. 16010. Este número se terminó de imprimir el 24 de septiembre de 2014 con un tiraje de 68,250 ejemplares. Game Master investiga la seriedad de sus anunciantes y colaboradores especiales, pero no se hace responsable por las ofertas o comentarios realizados por los mismos. La opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura de la publicación.

abril

contenido

Loading

10 Snacks
¿Qué novedades presentó Microsoft en el marco del Game Developers Conference? Te presentamos las cinco mejores de ellas.

16 Para llevar
Tres propuestas para tus móviles: *Shadowmatic, Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride* y *Papers, please*.

18 Punto Mx
RevArts Gaming nos trae una propuesta muy chida: *¡Ay Metro!*, un divertido juego de vivencias cotidianas.

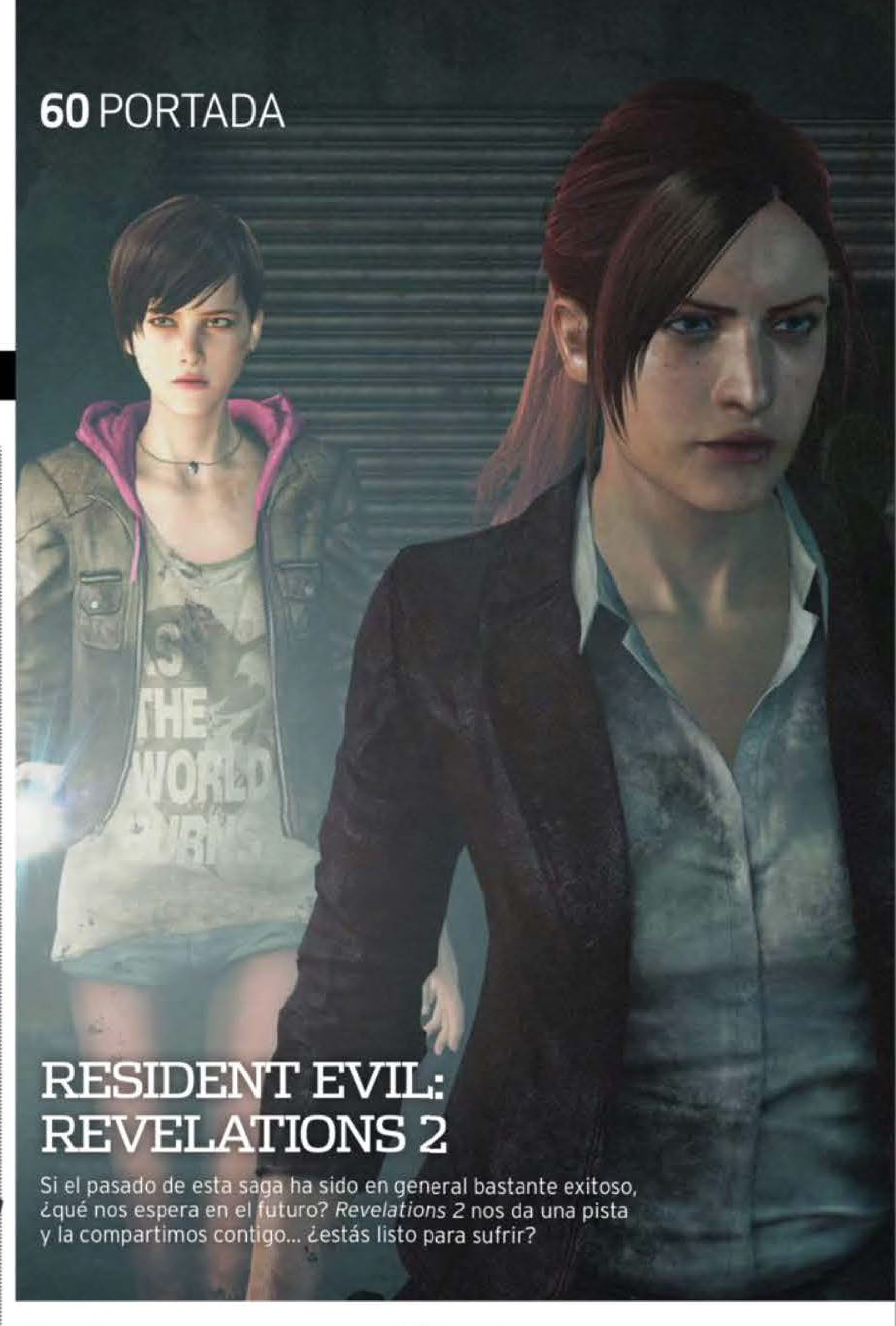
20 Botadero
Si eres suscriptor de PlayStation Plus puedes tener *Puppeteer* como parte de la Colección Instantánea o buscarlo en tiendas por 400 pesos.

22 La trituradora
Ahora es el turno de uno de los primeros juegos que inauguró la séptima generación de consolas: *Mirror's Edge*; Electronic Arts sólo nos vendió espejitos.

24 Gadgets
Para que te diviertas como niño, te ofrecemos una serie de "juguetitos" que puedes comprarte y festejar a lo grande.

26 Entrevista
Hidetaka Miyazaki nos platica en exclusiva temas interesantes sobre un juego que ha creado mucha polémica: *Bloodborne*. ¿Superará a *Demon's Souls* o a *Dark Souls*?

28 Top 8
Ser niño a veces no es tan fácil, en especial cuando se trata de videojuegos, por eso te presentamos un conteo de las infancias más tristes de la industria.



60 PORTADA

RESIDENT EVIL: REVELATIONS 2
Si el pasado de esta saga ha sido en general bastante exitoso, ¿qué nos espera en el futuro? *Revelations 2* nos da una pista y la compartimos contigo... ¿estás listo para sufrir?

Bajo el radar

30 Batman: Arkham Knight
Con esta entrega se cierra la trilogía *Arkham* de Rocksteady Studios. El Caballero de la Noche tendrá un camino doloroso y pesado para tratar de salvar a Ciudad Gótica.

32 Fable Legends
Un clásico exclusivo de Xbox salta a la actual generación de consolas para dejar una huella más... ¿serás héroe o villano?

34 No Man's Sky
Un juego que se desarrolló en secreto; promete ser uno de los más propositivos de esta generación... ¿lo logrará?

36 Tales of Zestiria
Se aproxima la quinceava entrega principal de la serie de *Tales*, la cual regresa a las raíces de la saga y te damos todos los detalles antes del lanzamiento.

38 Uncharted 4: A Thief's End
Es uno de los juegos más esperados de PlayStation pero lo veremos hasta el año que viene. ¿Estás ansioso?

Especial

46 Un pasado que nunca existió
Hoy se ha puesto de moda un término dentro de la industria de los videojuegos: Steampunk. ¿Qué es y con qué se come? Conoce a detalle esta corriente artística que ha entrado con todo a los videojuegos.



Especiales

40 Los 20 villanos más gandallas
Enfrentarlos ha sido una pesadilla, pero por eso no dejan de ser todo un reto. Checa nuestro conteo de los que más nos han hecho ver nuestra suerte.

58 Puzzle & Dragons
El fenómeno oriental de más de 40 millones de descargas (hagan cuentas) es diseccionado para entender por qué está tan en boga.

Reseñas

70 The Order: 1886
Más que polémico y criticado por su duración, reseñamos con la cabeza fría este juego de Ready at Dawn.

72 Monster Hunter 4 Ultimate
Para que no te quejes de que tus juegos duran poquito, esta opción es una gran oportunidad para que pases horas y horas de diversión.

74 Resident Evil: Revelations 2
Los dos primeros capítulos de la serie son puestos a prueba y dan por resultado un juego que nos deja muchas esperanzas de que la saga vendrá con algo que todos estamos esperando.

76 Kirby and the Rainbow Curse
Este curioso héroe con forma de chicle bomba nos internará en una aventura que cuenta con un nivel de reto bastante decente.

77 Dragon Ball Xenoverse
Golpes, patadas, lanzar bolas de energía y esquivar ataques es lo que te encontrarás en esta nueva entrega de *Dragon Ball*, no es la mejor de la serie, pero tampoco está tan mal.

78 Atelier Shallie: Alchemists of the Dusk Sea
Los poseedores de un PS3 todavía tienen buenos juegos para seguirle sacando provecho a su consola.

79 htoL#NiQ: The Firefly Diary
Cuando pusimos este título en Bajo el Radar, pensamos que sería una genial propuesta, pero la realidad nos ha dado un golpe directo a la cara.

80 The Awakened Fate Ultimatum
Regresamos a Celestia para evitar la extinción de los ángeles, pero eso nos pondrá en un predicamento frente a dos mujeres: ¿a cuál salvar?

81 También reseñamos...
Desde las huestes indies de *#IDARB*, hasta la diversión extrema sobre montañas rusas de *Screamride*.

Game Over

86 Oldie: Star Wars: Episode 1 -Racer-
No todo lo de *Star Wars* en videojuegos estaba padre, pero LucasArts nos dio un título para divertirnos de verdad mediante carreras espaciales.

88 Series: Game of Thrones temporada 5
Por fin regresa esta aclamada serie (que no ha ganado ningún premio de la academia) y que promete dejarnos con el ojo cuadrado... sí, habrá más muertos que te dolerán.

90 Cómics: Spider-Gwen #1
Lee la historia del verdadero amor de Peter Parker: Gwen. Ahora ella seguirá el legado arácnido de Spiderman y será una heroína polémica.

92 Anime: Parasyte -the maxim-
No importa qué tan oscuro sea el panorama para el mundo, siempre habrá una luz en el camino, y este anime nos demuestra que no todo está perdido.



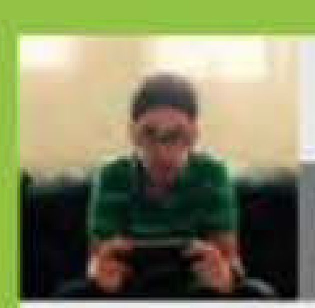
94 Colecionables
Figurines de *Tekken*, carcasas para tu celular de *Back to the Future*, un libro de arte de Naughty Dog y más monerías.

96 Versus
Dos malvados se encontraron en un paraje oscuro para ponerse en la ma... drugada unos catorrazos. Se trata de Némesis y Pyramid Head. ¡Hagan sus apuestas!

Especial GM.



52 La historia de las consolas
Este año se cumplen 43 años desde la salida de la primera consola. ¿Conoces todas?, ¿de cuántas te acuerdas? Bienvenido a la nostalgia.



El master del mes

Nombre Sebastián Valencia Chávez
Twitter @sebasvc7
Gamertag sebasvc7

¿Un juego necesita ser largo para hacer valer los 999 pesos de su precio?

Hemos escuchado en más de una ocasión el clásico "ese juego es demasiado corto para lo que vale". Hay quien argumenta que la duración es un elemento fundamental para decidir si compras un juego o no, pero también existe quien piensa todo lo contrario, que esto es lo de menos si se tiene un producto sólido.

Aunque en lo personal me inclino hacia la segunda postura, entiendo el punto de quien defiende la duración. Si sólo tengo 999 pesos para comprarme un juego que espero me dure un par de meses es comprensible que busque el que tenga más contenido. Esto va acorde con lo que muchos vivimos en nuestra infancia, donde nuestros padres nos compraban juegos que debían durarnos meses y meses. Es completamente válido que la duración se considere a la hora de comprar un videojuego.

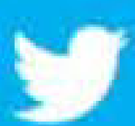
Pero yo me pregunto, ¿qué importa la duración si al final te divirtió, te sorprendió con su trama o cumplió con tu estándar de lo que es un "buen juego"? Aunque no siempre es cierto, hay que recordar el clásico refrán: "Las mejores cosas vienen en empaques pequeños".

¿CANTIDAD VALE MÁS QUE CALIDAD?

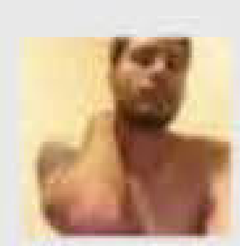
También debemos entender que la calidad es una constante, mientras que el precio es una variable. En mi opinión, juzgar un juego por lo que cuesta es dejar que elementos cambiantes definan el valor de un producto final. Tantos factores entran en título cuando se habla de precios, que me parece incorrecto dejar que afecten, ya sea para bien o para mal, la reputación de un videojuego.

Si a mí me hacen la pregunta de si un juego necesita ser largo para valer los 999 pesos, contestaré que no, pero entiendo perfectamente el lado contrario; por supuesto que hay que considerar el contenido que tiene, aunque no pienso que debería ser una determinante. Es mejor jugar algo excelente en un empaque pequeño a algo enorme que no aporte nada.

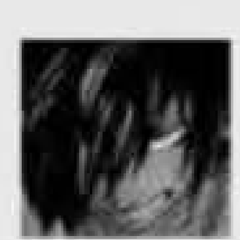
La opinión de los masters en



El interminable debate sobre el precio de un juego y el tiempo que dura lo llevamos a Twitter. Los masters nos volvieron a enseñar que en gustos se rompen géneros.



@teeo91 No necesariamente; en su momento *Bayonetta* arrasó y no es tan largo que digamos, tiene que ser de calidad.



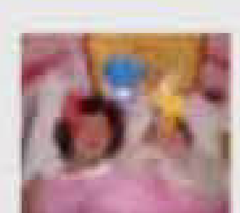
@Carloz_ernandez ¡No! Claro que no; lo que importa es si ese juego te divierte, eso es todo. Ya sea un peso en la maquinita o 999 pesos en uno de PlayStation.



@Rackso55 Debe tener suficiente calidad y tiempo posible de juego para tener ese precio.



@crowsalazar Pues no, pero lo que sí debe importar es la historia y que el modo de juego sea entretenido; ni los gráficos ni la duración importan.



@rutiaga77 No, pero debe de ser un juego entretenido; creo que de eso se trata esto. Hacerte olvidar por un momento todos tus problemas.



@NakaNo_neru28 Sí debería tener una duración considerable, no queremos llevarnos una decepción, *coff coff* *The Order: 1886* *coff coff*.



@Diph_ Si tiene una historia interesante y replay value, sí vale la pena pagarlo. Una campaña larga puede llegar a aburrir pero eso no justifica hacer campañas cortas.



@panchotley Yo opino que sí; si bien el precio no siempre define al videojuego, si va a tener ese costo, que dure más.



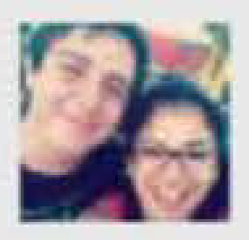
@soy_deotronivel Uno quiere que dure el gusto de esos 999 gastados, y tal vez no se entretiene tanto viendo detalles gráficos como con *The Order: 1886*.



@pao_schecter Claro que sí, ahí está el ejemplo de *The Order: 1886*, dura menos que un suspiro; aparte no a todos nos gustan los multijugadores.



@HughBelmont Lo que define un buen juego es su poder de volver a jugarlo; logros adicionales, juego en línea, sin caer en la frustración.



@edgarague Si quiero un juego con una historia buena, pues para eso están los juegos de @telltalegames que salen baratos y rejugables.



@Matebono No, ese es el precio de mercado, ni pedo.



@GatoNegroJr *Resident Evil: Operation Raccoon City* no es muy largo; te lo pasas en tres horas... ¡y hasta edición especial tuvo!



Sugiérenos los temas que te gustaría ver en la revista a través de Twitter. Utiliza el hashtag #GameMasterMx para armar juntos el próximo número.

comunidad

La nueva forma de expresarte

Con éste ya llevamos cinco ejemplares con el nuevo diseño, el cual no solo ha cambiado la apariencia de GameMaster, también te trae mes con mes un espacio que te invitamos aproveches. ¿Tienes un Fan Art? ¡Este es el mejor lugar? ¿Eres bueno para el sarcasmo y el humor negro? ¡Comparte un Meme! ¡Este es tu espacio!



FAN ART MASTER

Estamos seguros que más de uno anda jugando, ya sea en el nuevo, estándar o 2DS *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* y que no se han bajado del tren de la felicidad desde entonces. Aprovechando, Carlos Alan Maltierrez nos muestra este bonito Fan Art de Coraje, el Perro Cobarde y Justo, usando la Majora's Mask.

LA HORA DEL MEME



Adrian AG nos compartió uno de los momentos más tensos que esperamos nunca lleguen a suceder en una partida de *Pokémon*. ¿Un Snorlax volando? ¡Que alguien se apiade de nosotros!

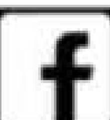
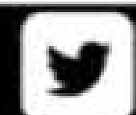
¡SÍGUENOS EN TWITCH!

¡Cada vez somos más! Dale follow a GameMasterMX en Twitch y no te pierdas de nuestros programas en vivo los jueves de 15:30 a 17:00 o disfruta de las repeticiones On Demand desde nuestro canal. ¿Quieres ver algún título en especial? ¿Te gustaría venir a jugar a nuestras oficinas? Usa el hashtag #GameMasterTwitch. ¡Un Freezer Shiny ha aparecido!



El segundo tráiler de *Dragon Ball Z: Fukkatsu no F* además de encender el "Hype" en los Masters, también dejo una serie de divertidos comentarios en Facebook con respecto a la nueva forma del malvado tirano del universo, Freezer. ¿Te gusta el regreso de este personaje? ¡Opina! -> http://goo.gl/HhDAQK



BÚSCANOS EN LA RED  Facebook.com/GameMaster.com.mx  @GameMasterMX  youtube.com/gamemastermx

Editor en jefe @rafamerol Rafael Gómez | **Coeditora** @Art3misa Paulina Sánchez
Redactora @cloratodepotasa Pamela Lima | **Redactor** @U_Nintendo Gustavo Rebollar | **Redactor** @necronzero Oscar Salazar
Ilustrador @benderOn3 Mauricio Olvera | **Editor web** @Rodrigo_Hitman Rodrigo Cortés

Para tener un mes lleno de alegrías y festejar el Día del Niño como se debe, tenemos estos regalos para presumir con chicos y grandes. Así es que prepara tu mente y ve a pelear por tus premios.

trivias

Para hablar con onda



Los teléfonos móviles de hoy sirven para estar conectados con el mundo las 24 hr del día, y es por eso que nuestros amigos de ZTE se ponen guapos y regalan tres aparatos: dos Blade G Lux y un Kis II. Lo único que debes hacer para estrenar alguno de ellos, es ser el primero en mandar un correo con las respuestas correctas, el tercero en contestar se lleva el modelo Kis II. Así es que ahí van las preguntas.

- **¿En dónde y en qué año se fundó ZTE?**
- **¿De cuántos GHz es el modelo Blade G Lux?**
- **¿Cuántos megapíxeles ofrecen las dos cámaras del modelo Blade G Lux?**
- **Menciona uno de los gadgets que recomendamos en esta edición.**



Súper kit

AMD ofrece las soluciones de gráficos ideales para satisfacer las necesidades de los entusiastas, desarrolladores y gamers, permitiéndoles experimentar las revolucionarias tecnologías de AMD, traspasando los límites y expectativas en los equipos de escritorio y portátiles de alto desempeño. Para agradecer la preferencia, AMD regala a los primeros cinco participantes que contesten correctamente las siguientes preguntas un kit que incluye: juego de herramientas para ensamblar, cuaderno y pluma AMD, juego de baraja, y una útil calculadora.

- **¿Qué significan las siglas AMD?**
- **Menciona el nombre de las dos familias de gráficos de AMD**
- **¿Qué significan las siglas APU?**
- **Menciona uno de los juegos que están en nuestra sección Bajo el Radar.**

A la orden

Ya se acercan las lluvias, y según datos meteorológicos, éstas serán como la tormenta perfecta... bueno, en verdad no lo sabemos, pero si vas a comprar un videojuego o una consola, no te vayas a mojar, mejor hazlo desde la comodidad de tu casa a través del portal Linio, donde seguramente encontrarás descuentos. Para celebrar esto, linio.com.mx regalará una copia física del juego exclusivo de PS4, *The Order: 1886*. Van las preguntas para que seas el primero en contestarlas correctamente.



- **Además de videojuegos y consolas, dinos qué más puedes comprar en linio.com.mx**
- **Menciona el estudio que desarrolló *The Order: 1886***
- **¿De cuántas páginas es nuestra reseña de *The Order: 1886* en esta edición?**

¡Santas trivias, Batman!

Si eres fan de los juegos de LEGO, llora de alegría porque te vamos a regalar el último título, sí, se trata de *Batman 3: Beyond Gotham*. Son dos, son para PS4 y son cortesía de nuestros amigos de PlayStation México. Vive una divertidísima aventura del Caballero de la Noche con su bola de amigos. Las preguntas son sencillas, así es que ponte trucha y córrele a mandar tus respuestas correctas.



- **¿Menciona cuántos personajes puedes desbloquear en *Batman 3: Beyond Gotham*?**
- **Dinos el nombre del enemigo principal de Batman en este juego.**
- **¿En qué edición publicamos la reseña y qué calificación obtuvo?**

Manda tus respuestas correctas a **promociones@gamemaster.com.mx**, únicamente participarán los correos que lleguen del 20 al 30 de abril. Sólo puedes ganar un premio por edición. En el mail deberás incluir tus datos de contacto. Los ganadores serán avisados vía mail. No mandamos premios al interior de la República, éstos deberán ser recogidos en las instalaciones de Grupo Medios y sólo tienes 30 días para reclamarlo trayendo la revista donde sale la trivia y la copia de una identificación con fotografía.

POR LLEVARNOS A GALAXIAS MUY MUUUY LEJANAS.



Gracias cine por tanta magia.
Vívela sólo en Cinemex.



SQUARE ENIX confirmó que *Dragon Quest Heroes* sí llegará a nuestra región este año. Pero solo será la versión para el PS4.

ATLUS USA anunció que *Devil Survivor 2: Record Breaker* estará disponible el 5 de mayo en América, únicamente en el N3DS.

CALAMARES VS. PULPOS

Splatoon

Junto con *The Wonderful 101* y *Code Name: S.T.E.A.M.*, ésta es una de las jóvenes franquicias que ha nacido en esta generación de consolas de Nintendo.

A veces resultan ridículos los extremos con los que algunas personas desacreditan la validez de cualquier nueva propiedad intelectual de la Gran N, con pretextos que van desde que "es un título de la eShop", "es muy de nicho" (o casual en caso contrario), "es una producción menor" o el último recurso del necio "es que no lo hizo Nintendo directamente". Mas nada de lo anterior se aplica a *Splatoon*, desarrollado por Nintendo EAD Group No. 2 y que concentra los esfuerzos de los talentos más jóvenes de la compañía.

¡NADA DE EXPERIENCIAS INCOMPLETAS!

A diferencia de títulos similares que se concentran en el modo multijugador y olvidan al jugador en solitario, este juego ofrece lo mejor de ambos mundos. La modalidad para un solo participante (Hero Mode), nos pone en el lugar de un Inkling que no solo debe rescatar tecnología robada por sus encarnizados rivales, los subterráneos Octarians, sino también evitar que invadan el mundo de la superficie.

Tanto los obstáculos como los enemigos que enfrentamos nos sirven de preparación para las modalidades en línea y local para varias personas. Aunque está confirmado que cuando enfrentemos a participantes aleatorios no tendremos chat de voz, los creadores de ***Splatoon*** están muy conscientes de que la interacción con otras personas es parte importante de cualquier juego.

Es por lo mismo que este título contará con su propia plaza, semejante a la de *Nintendo Land*, donde conoceremos a los Inklings de otros jugadores y podremos compartir comentarios. Este lugar también tiene otro objetivo, ya que nos deja acceder a tiendas donde podemos adquirir nuevo equipo para nuestros Inklings. Aquí es donde sale a relucir el cuidado en los detalles en el equipo a cargo.

PROFUNDIDAD PARA LOS MÁS CLAVADOS

En lugar de una simple y aburrida interfaz, cada comercio se enfoca en más de un tipo de productos, además es atendida por vendedores que destacan por su diseño y por sus propias características y personalidades: Bukichi (armas); Annie (sombreros y adornos para la cabeza); Jelonzo (ropa); y Crusty Sean (zapatos). Estos aditamentos no son un mero adorno, pues incluyen perks o habilidades útiles en combate.

Para adquirirlos, como todo, necesitamos dinero. Pero antes de que se preocupen por las temidas microtransacciones, olvídenlo. Éste lo obtenemos al jugar en línea, pero si queremos los mejores artículos deberemos de hacerlo constantemente, ya que todo depende de nuestro nivel. Esta idea, sumada a las anteriores es lo que puede convertir a *Splatoon* en una verdadera adicción.



APRENDER A COMUNICAR UN CONCEPTO

Uno de los aspectos que más llama la atención de *Splatoon* es la apariencia desenfadada de sus personajes, tan en la línea de series animadas de finales de los noventa e inicios de este siglo. Esto ha servido de promoción de parte los mismos fans, y es precisamente lo que más necesita este juego para tener éxito. Si bien tiene canales oficiales en redes sociales, como splatoonus.tumblr.com o @SplatoonJP en Twitter, Nintendo necesita hacer mucho más para dar a conocer al gran público este interesante juego.

■ **ACTIVISION** podría tener en desarrollo una nueva entrega de *Guitar Hero* para Xbox One y PS4, pero con apariencia más realista.

■ **KLEI ENTERTAINMENT** planea publicar *Don't Starve: Giant Edition* en la tienda virtual de Wii U en el segundo trimestre del 2015.



METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN A FINALES DEL VERANO

Por fin los seguidores de la más famosa obra de Hideo Kojima pueden dejar a un lado la incertidumbre, ya que Konami anunció que el primero de septiembre de este año veremos el regreso de Big Boss al mundo de los videojuegos. Se planea que ese día salgan a la venta las versiones correspondientes tanto a las consolas caseras de Sony como de Microsoft; el día 15 de ese mismo mes se publicará a través de Steam. Su lanzamiento será acompañado de dos ediciones especiales, la Day One y Collector's Edition, siendo esta última exclusiva de Xbox One, PS4 y PC.

DirectX 12 terminará la pelea entre AMD y Nvidia

A pesar de que hoy en día tenemos que manejar el mismo tipo de GPU en una PC para que funcionen sin problemas, el API de Windows 10 (DirectX 12) permitirá que los usuarios mezclen GPUs sin importar sus especificaciones o marca. La latencia será mínima y el rendimiento significativamente mayor ya que la tecnología manejará todos los recursos disponibles como si se tratara de una sola tarjeta. Esto sin duda será interesante, ya que podremos juntar el poderío de AMD y Nvidia dentro de un equipo, pero habrá que esperar para saber si existirán limitaciones.



20.2 millones de unidades lleva vendidas el PS4 hasta el 1o de marzo de este año

44 discos recopilan la música de la serie *Atelier* de Gust

6:54 minutos le tomó a akira06072525 terminar *Super Mario 64* sin tomar estrellas

2.5 millones de horas sumaron los jugadores al probar la beta de *Halo 5: Guardians*

1415 es el puesto que ocupa Gabe Newell en la lista de millonarios de *Forbes*

+1 millón de descargas lleva hasta ahora *Pokémon Shuffle* en la eShop del N3DS


Snacks 10
Para llevar 16
Punto MX 18
Botadero 20
La trituradora 22
Gadgets 24
Entrevista 26
Top 8 28



XSEED GAMES oficializó la salida de *Lord of Magna: Maiden Heaven* en el continente americano para el N3DS durante la primavera.

NIS AMERICA contempla que *Disgaea 5: Alliance of Vengeance* verá la luz exclusivamente en el PS4 en la temporada otoñal.

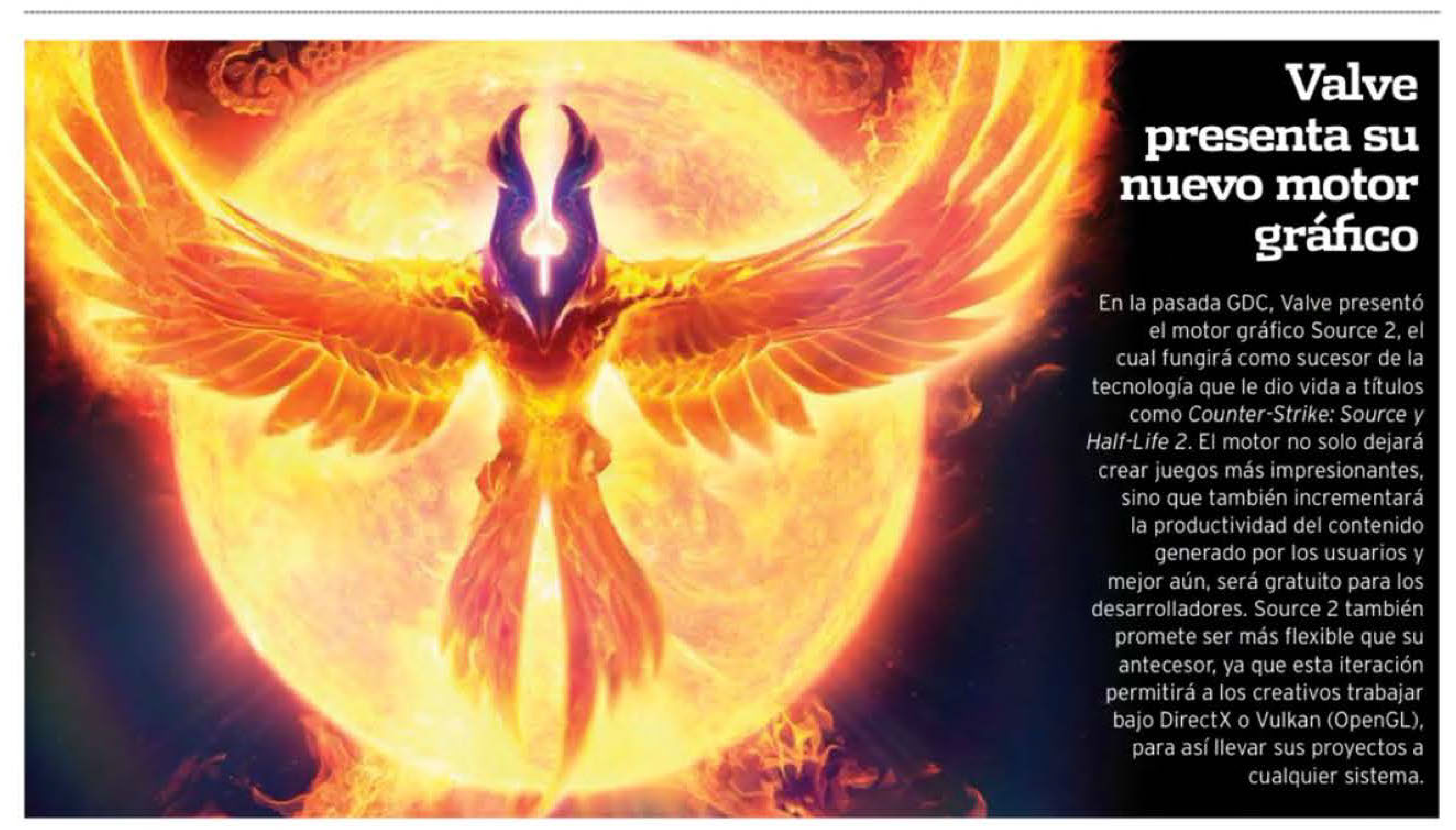
EL GUERRERO DE LA CARRETERA LLEGARÁ EN EL MES PATRIO

Otro título del que ya tenemos fecha de salida definitiva es nada menos que *Mad Max*, que desde hace un tiempo se había encerrado en un mutismo casi absoluto. Según Warner Bros. Interactive Entertainment, quien se desempeña como publicador, será precisamente el 1o. de septiembre que este nuevo proyecto de Avalanche Studios, los creadores de la serie *Just Cause*, se verá cara a cara con el mismísimo Big Boss en Xbox One, PS4 y PC. Sin embargo, hay un dejo de amargura en esta noticia, debido a que las versiones para Xbox 360 y PS3 de este desarrollo han sido canceladas.



STREET FIGHTER V

Con base en declaraciones realizadas por parte de Capcom, se espera que este juego llegue a PS4 y PC hasta la primavera del siguiente año



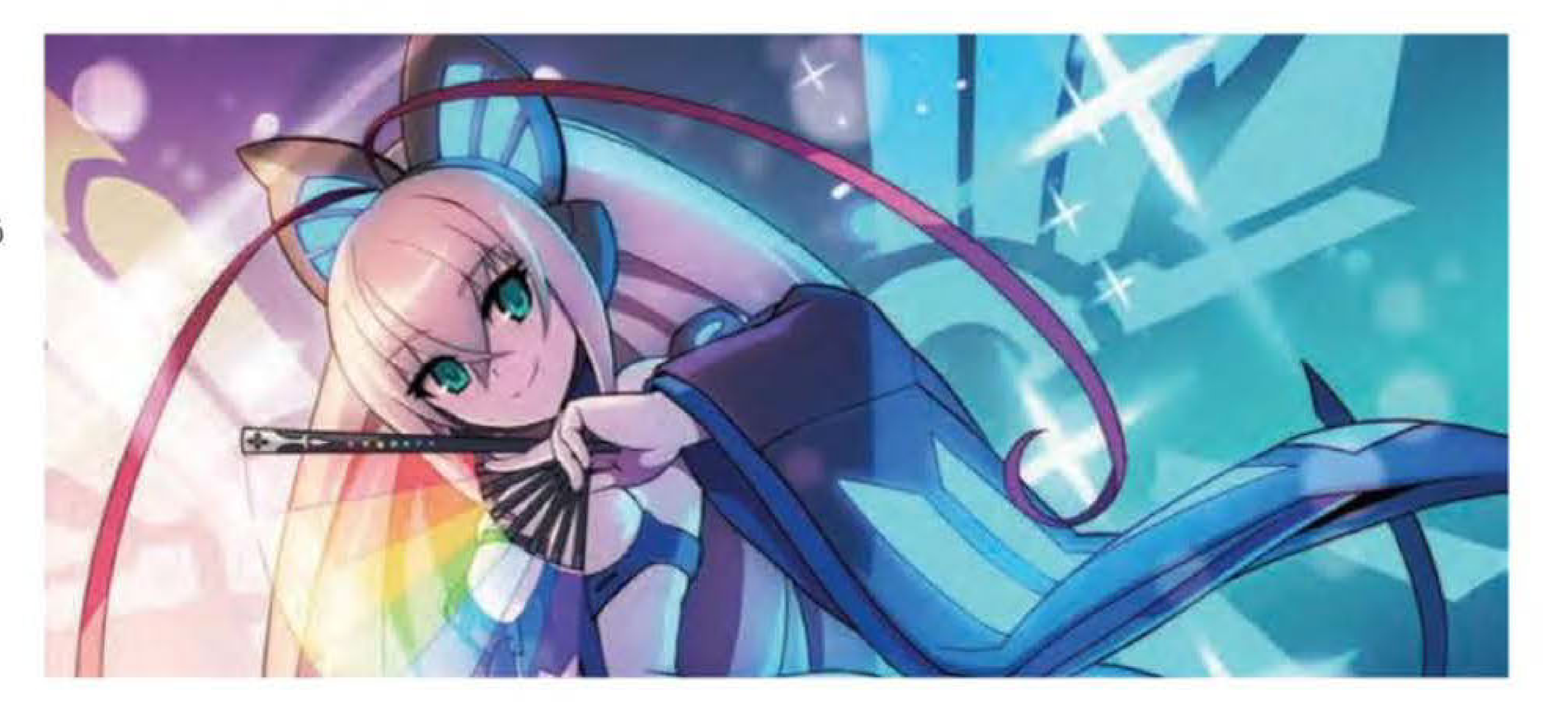
Valve presenta su nuevo motor gráfico

En la pasada GDC, Valve presentó el motor gráfico Source 2, el cual fungirá como sucesor de la tecnología que le dio vida a títulos como *Counter-Strike: Source y Half-Life 2*. El motor no solo dejará crear juegos más impresionantes, sino que también incrementará la productividad del contenido generado por los usuarios y mejor aún, será gratuito para los desarrolladores. Source 2 también promete ser más flexible que su antecesor, ya que esta iteración permitirá a los creativos trabajar bajo DirectX o Vulkan (OpenGL), para así llevar sus proyectos a cualquier sistema.

Las aventuras de Gunvolt consiguen una secuela

Quizá hubo muchos a los que no dejó satisfechos el final de *Azure Striker Gunvolt*, porque Inti Creates anunció a inicios de marzo que la siguiente entrega de la serie ya es un hecho.

Es así como veremos el retorno a la acción del más poderoso adepto de todos y nuevamente el N3DS será el sistema agraciado con esta segunda parte, vía la eShop. Por ahora se desconoce la fecha de salida de este proyecto.



■ **YOUNG HORSES** dio la sorpresa al anunciar que *Octodad: Dadliest Catch* tendrá su versión para Wii U gracias a Panic Button Games.

■ **SIERRA** trabaja con Futurlab para que *Velocity 2X* no solo llegue a MS Windows, Mac OS X y Linux, sino también a Xbox One.

TOP 5

Microsoft en la Game Developers Conference 2015

El Gigante de Redmond no podía dejar a un lado este evento, y durante su presentación a inicios de marzo hizo una serie de anuncios para su sistema operativo y consola.



1 Cross-buy

Tanto juegos como aplicaciones soportarán esta característica en MS Windows 10 y Xbox One. *Pinball FX2* será uno de los primeros en sacarle provecho, gracias a la Windows Universal App Platform.



2 Gigantic

Este nuevo título de Motiga que mezcla elementos provenientes de géneros como el de los TPS, MOBA y RPG, ya está confirmado para salir a finales de año en Xbox One y PC, incluyendo cross-play.

3 Battletoads

Los Sapos de Batalla de Rare regresan de una forma que nadie hubiera adivinado. Nada menos que como invitados especiales de la versión para Xbox One de *Shovel Knight*, que llegará en este mismo abril.





4 First Party

Según Phil Spencer, líder de la división de Xbox de Microsoft, en la actualidad sus estudios están trabajando arduamente y más contenido first party viene en camino para su actual sistema.

5 ID@Xbox

Varios juegos indie que se publicarán bajo este esquema fueron anunciados, como el cuarto juego de *The Behemoth, Bedlam* (RedBedlam), *Cuphead* (Studio MDHR), *Goat Simulator* (Double Eleven), *SMITE* (Hi-Rez Studios) y otros más.



RENEGADE KID proyecta que *Xeodrifter* arribe en primavera al PS4 y PS Vita, pero no descarta versiones para Wii U y Xbox One.

NEXT LEVEL GAMES podría ya trabajar en un juego para Wii U, si interpretamos lo dicho por Dan Pratezina, uno de sus empleados.

En la opinión de...

Rock Band regresa este 2015



Los rumores eran más que ciertos; el sorprendente retorno del DLC a *Rock Band* casi después de dos años fue sólo el comienzo del plan de Harmonix Music Systems para probar las aguas. ¿Hay fanáticos de *Rock Band* y *Guitar Hero*?, en efecto, ¿pero en qué proporción, comparándoles con los compradores de hace tiempo?

Lo cierto es que, ya sin el respaldo de EA, es el debut de Mad Catz como fabricante de los instrumentos y distribuidor del juego; *Rock Band* probó que un DLC continuo y bien planeado mantenía a las masas regresando con base a un software, ¿pero qué habría pasado si, en cambio, hubiera sido una plataforma digital? Al menos *SingStar* de PlayStation parece ser un caso exitoso.

Sean más o sean menos los compradores, Harmonix está retomando lo que sabe hacer bien; ya no juegos disparatados como *Chroma* o los 13 indies que tenían planeados, además de enfrentarse con la dura tarea de publicarse a sí mismos. La música no ha muerto. **PAMELA**

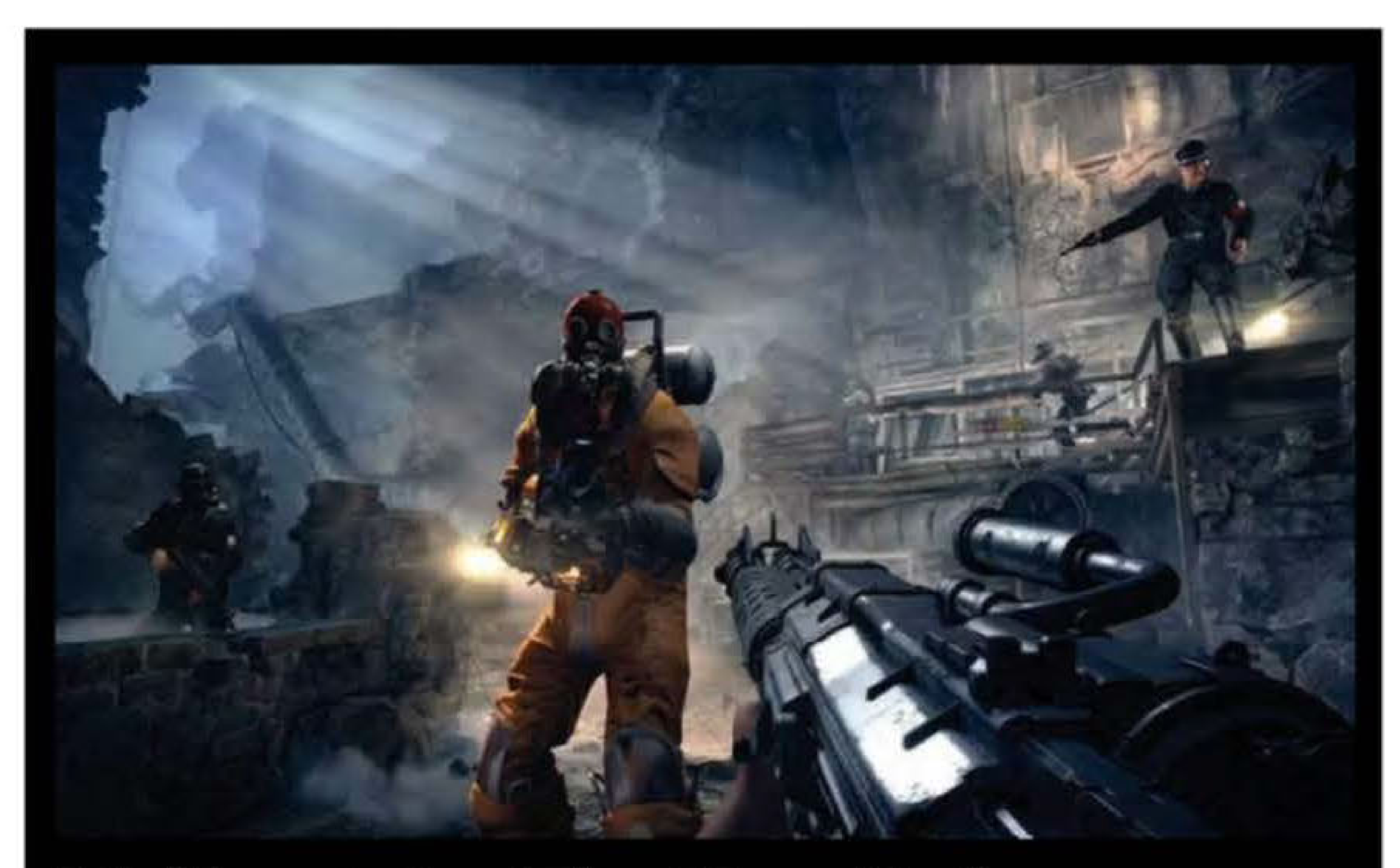
RODEA THE SKY SOLDIER

NISA traerá a América las versiones para N3DS y Wii U en otoño; el primer embarque de esta última también incluirá la versión para Wii



Nvidia presenta la Titan X

Nvidia irrumpió de forma sorpresiva en la conferencia de prensa de Epic en la GDC con el fin de presentar una nueva y poderosa tarjeta de video. Este novedoso GPU llevará el nombre de Titan X y contará con un nada despreciable búfer de 12 GB; además, la placa tendrá un total de ocho mil millones de transistores y promete ofrecer un poder sin precedentes. De acuerdo con las palabras del CEO de Nvidia, Jen-Hsun Huang, jugar en 4K o utilizar Realidad Virtual será inolvidable con la ayuda de esta preciosa placa.



Wolfenstein: The New Order consigue una precuela

No hay nada como mandar nazis al otro mundo y eso lo sabe muy bien Bethesda Softworks. Tan es así, que sin aviso previo de por medio reveló que MachineGames está dándole los toques finales a *Wolfenstein: The Old Blood*, que sirve como precuela a la entrega anterior. Esta vez el Capitán William "B.J." Blazkowicz tiene que infiltrarse en tierras bávaras para deshacer los planes del Tercer Reich.

Este juego, que puede disfrutarse por separado de *The New Order* debido a su naturaleza standalone o independiente, costará tan sólo 20 dólares, y estará disponible a partir del 5 de mayo en el PS4, Xbox One y PC, aunque únicamente en formato digital. Comprendido por dos capítulos, nos permitirá enfrentar nuevos enemigos y hacer uso de una línea completa de inédito armamento.

snacks

Dragon Ball Z ahora se vuelve portátil

Aunque por ahora la atención se dirige en *Dragon Ball Xenoverse*, ese no es el único proyecto en el que Bandai Namco trabaja actualmente con el universo y los personajes creados por Akira Toriyama. A mediados de febrero la compañía reveló que también invierte tiempo y esfuerzo en *Dragon Ball Z: Extreme Butoden*, un nuevo título de peleas en dos dimensiones producido para el N3DS.

Su desarrollo recae en las expertas manos de Arc System Works, los creadores de *Guilty Gear* y *BlazBlue*, e incluirá al menos 100 personajes provenientes de esta serie de manga y anime. Aunque algunos se desempeñarán como asistentes, otros serán peleadores de facto, como Son Goku, Frieza, Vegeta, Bills, Cell y varios más. Además del clásico 1 vs. 1, ofrecerá batallas en equipos y se planea que salga en el verano en Japón; todavía no hay fecha para Occidente.



LA REALIDAD VIRTUAL DE PLAYSTATION SE VA AL 2016

Uno de los anuncios más importantes realizados por Sony durante la edición correspondiente a este año de la Game Developers Conference tuvo que ver con su iniciativa de realidad virtual. Según esta compañía, Project Morpheus verá la luz durante la primera mitad del 2016. Entre los cambios realizados a este dispositivo está el de su visor, que pasa de ser un LCD sencillo de cinco pulgadas a un OLED de 5.7 con una resolución de 1920x1080. Algunas personas especulan que este periférico sería capaz de ofrecer un frame rate similar, aunque tendremos que esperar a que esto sea comprobado plenamente. Sin duda esto ofrecerá una mejor experiencia a quienes estén interesados en sumergirse en sus videojuegos.





Corpse Party aterrará a los dueños del N3DS
La compañía 5bp trabaja en una adaptación de la primera entrega de la serie para la portátil de Nintendo. Team GrisGris, el equipo original, está a cargo del proyecto e incluirá un nuevo escenario. Se desconoce si alguna compañía lo publicará en América, pero estaremos al pendiente.



El mundo de Trine regresa más bello que nunca
El estudio Frozenbyte Games reveló que *Trine 3* es un hecho y llegará a PC este año (no se descartan versiones para consolas). De nuevo Thief, Wizard y Knight llevarán las riendas de esta aventura, cuyo dinámico manejo de cámara recuerda mucho a los juegos de *Donkey Kong Country* de Retro Studios.



Mucho más de Danganronpa en el futuro cercano
Mientras que NISA publicará *Danganronpa Another Episode: Ultra Despair Girls* en el PS Vita en Occidente en otoño, el tercer juego de la saga ya está en elaboración. Esto fue revelado por el escritor Kodaka Kazutaka. Debemos ser pacientes, ya que está en etapa temprana de desarrollo.



La beta de Lineage Eternal será global
A pesar de que aún no hemos visto nada en inglés sobre este título, NCSoft Korea confirmó que la beta llegará a todo el mundo este año. Aún no se saben fechas exactas ni cómo podremos participar en esta prueba, pero es muy probable que la localización del juego ya se encuentre en progreso.



BlazBlue: Chrono Phantasma Extend en verano
Arc System Works confirmó que la más reciente entrega de esta serie cruzará el océano llegando a tierras americanas. Será durante la estación veraniega que *BlazBlue: Chrono Phantasma Extend* arribará tanto a las plataformas de Sony como al Xbox One, incluyendo 28 combatientes.



Papers, Please

Publica 3909 Precio 99 pesos Plataformas iOS (sólo iPad) Calificación ★★★★★

Ser un agente fronterizo no es precisamente la primera respuesta que viene a nuestra mente cuando pensamos en trabajos soñados, sin embargo, Lucas Pope consiguió que, tomando el papel de uno, no pudiéramos soltar el juego hasta ver por lo menos uno de sus 20 finales posibles.

Estarás administrando la frontera de Arstotzka, una nación autoritaria ficticia que tiene a sus suertudos trabajadores al borde de la miseria. Si recortas gastos, no cometes errores y trabajas suficientemente rápido, puede que tu familia sobreviva el primer mes, pero conforme pasa el tiempo, tu moralidad, codicia y lealtad a la nación serán cuestionadas cada día.

Originalmente este título salió en PC y su ejecución en iPad fue igual de satisfactoria. Hoy ya es una de las mejores propuestas disponibles en la App Store.

para llevar

Shadowmatic

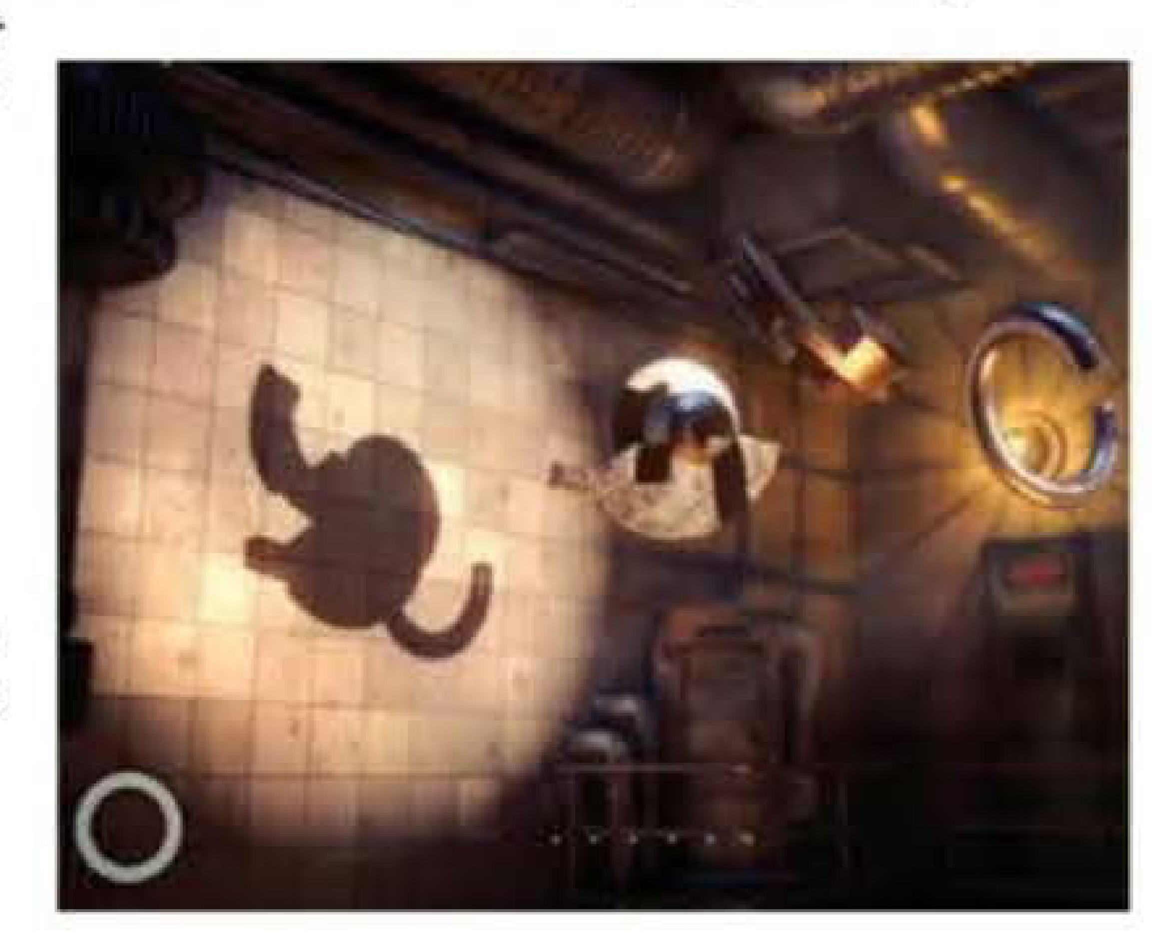
Publica Triada Studio Games Precio 39 pesos Plataformas iOS Género Puzzle
Calificación ★★★★

¿Quién no ha jugado a crear figuras con las sombras cuando la luz nos lo permite? Haciendo uso de bellas gráficas, *Shadowmatic* convierte esta experiencia en un videojuego.

Al inicio de cada puzzle se te otorgarán uno o varios objetos, los cuales debes girar y mover hasta formar una figura predefinida.

Lo más interesante es que no sabes qué figura estás buscando, ya que mientras manipulas los objetos de pronto se hace claro, y una barra te dirá qué tan cerca estás del resultado. Adicionalmente, hay secretos y sombras secundarias ocultas.

Shadowmatic es fuerte en la originalidad y en lo visual, así que, con la paciencia adecuada, pasarás un tiempo agradable y breve.



Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride

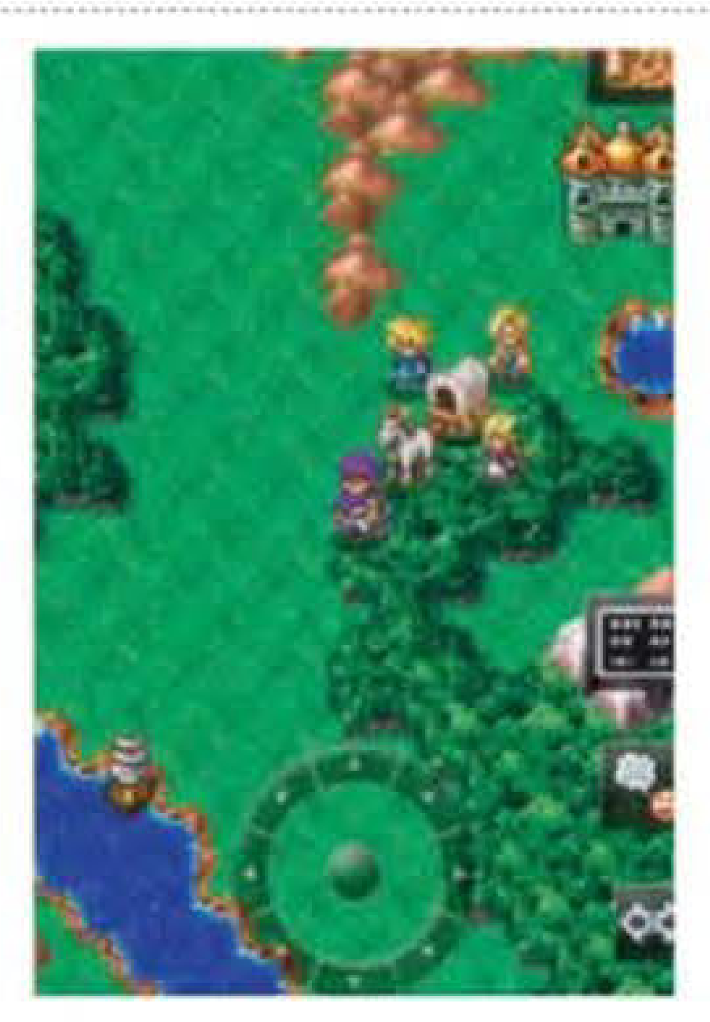
Publica Square Enix Precio 190 pesos Plataformas iOS, Android Género RPG
Calificación ★★★★

Jugar *Dragon Quest V* en América es todo un logro. Se lanzó por primera vez para Super Famicom en 1992, pero llegó a América hasta el 2009 en Nintendo DS.

Como todo buen RPG de DS, hoy es prácticamente imposible conseguirlo. ¿La solución? ¡Descargarlo en iOS o Android! Se mantiene lo que ya conocimos en su versión portátil, pero con controles táctiles.

Lamentablemente esto significa que tampoco fue actualizado el sistema de guardado para satisfacer las necesidades y tiempos de juego breves en un dispositivo móvil.

Hand of the Heavenly Bride estuvo adelantado a su época en varios elementos que hoy se usan mucho más en los videojuegos: comienzas desde que el protagonista es niño y lo verás crecer, para después elegir de entre tres candidatas para casarte y capturarás monstruos para pelear. ¡Un clásico que ahora es fácil de conseguir!



¡AY METRO!



CON DIRECCIÓN AL ÉXITO

¡Ay Metro!

Plataformas Android, iOS Precio Gratis

Los que viajan diariamente en este medio de transporte saben todas las aventuras y desafíos que esto conlleva. RevArts Gaming creó un cómico juego inspirados en estas odiseas únicas.

Similar a otros títulos de minijuegos, en *¡Ay Metro!* se te presentarán varias situaciones cotidianas que suceden en el Metro del Distrito Federal; y tú deberás ayudar a sus personajes a sobrevivir sus peligros mediante el uso de la pantalla táctil y el giroscopio. ¡Tienes sólo tres vidas!, así que más vale que las aproveches para juntar un mayor puntaje, que podrás intercambiar por objetos y personajes para crear tu propio andén.

Por supuesto, RevArts, el estudio detrás de este juego, aprovechó esta idea local para explotar las experiencias cómicas y absurdas a las que los defeños ya estamos acostumbrados. Cada detalle está buscando sacarte una sonrisa, desde las tribus urbanas hasta la irreverencia de la temática.

Al estar ubicados en la Ciudad de México, se nos facilitó visitar las oficinas de los creadores de este singular videojuego. Es ahí donde conocimos a los responsables de este desarrollo, incluyendo a Gonzalo Girault, Director Comercial de RevArts, quien ahondó en la cuestión del mercado meta de su videojuego debut.

"La idea de *¡Ay Metro!* era esa, que se pudiera identificar con una vivencia muy local; al contrario de muchas otras empresas que tratan de conquistar el mundo, nosotros creemos en esto como un primer paso y para diferenciarnos de forma estratégica. Nos está dando mucho para crecer hacia delante. México, comparado con el resto del mundo, es pequeño, pero como mercado es enorme", nos comentó Gonzalo.

Los integrantes del estudio lucían entusiastas, ya que el juego había logrado 5,000 descargas orgánicas (mientras costaba) en menos de 50 días y sin invertir en publicidad, además han provocado diversión entre los que ya lo probaron.



REVARTS STUDIOS

Nacido el 6 de enero del año pasado, RevArts Gaming tiene dos ramas principales de negocio: desarrollo de videojuegos y crear estretagias de entretenimiento interactivo para marcas nacionales e internacionales.

Sus planes a futuro, además de darle mucha más fuerza a la parte de crear sus propios videojuegos, incluyen actualizaciones gratuitas de *¡Ay Metro!*, otro juego móvil enfocado al mercado internacional, un título para Steam, y ya están experimentando con el visor de Oculus Rift.

Minijuegos destacados:



Algunos malandrines intentarán quitarle su asiento reservado a una lenta ancianita. ¡Empújalos con el dedo para que no lo logren!



A este clásico Godinez le dio el mal del puerco después de comer y tendrás que evitar que se caiga mientras se está quedando dormido.



La fauna del Metro nunca se ha destacado por su limpieza y ésta no es la excepción. Presionando rápidamente con el dedo, debes dejar todo limpio.

punto mx

Puppeteer

Que no te engañe el tierno rostro de Kutaro, *Puppeteer* es un cuento donde el mal y la inocencia luchan mano a mano (o tijera a tijera, en este caso) para que un perverso rey deje en paz a los niños.

¿DÓNDE CONSEGUIRLO?

Si eres suscriptor PlayStation Plus, ya forma parte de tu Colección Instantánea; mientras que si lo buscas en formato físico, las tiendas departamentales y musicales lo tienen a un precio de entre 400 y 500 pesos.

Si bien es cierto que PlayStation tiene entre sus marcas favoritas la franquicia de *LittleBigPlanet*, la recomendación de este mes es todo y más de lo que quisiéramos haber visto en la reciente tercera parte de la franquicia de Sackboy.

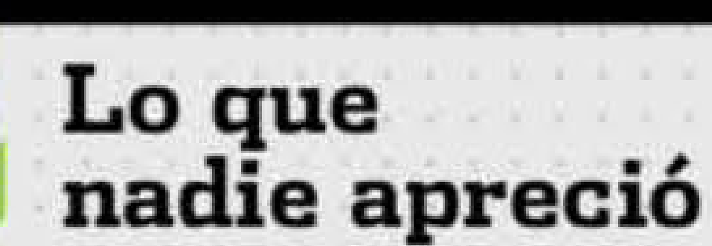
Además de su entrañable trama, no podemos dejar de lado la excelente labor de arte que Japan Studio realizó, donde los juegos de cámara y perspectiva denotan un amplio conocimiento sobre las virtudes del teatro.

A detalle

Desarrolla	SCE Japan Studio
Publica	SCE
Género	Plataformas
Jugadores	1-2
Clasificación	E10+
Fecha de Salida	10 de septiembre de 2013
Consola	PS3

La jornada de Kutaro tiene un toque especial; él ha sido convertido en un títere de madera y para volver a ser un niño debe intercambiar su cabeza por otras y así obtener el poder que se lo permita. Pese a contar con un multijugador, la interacción entre personajes se limita a coleccionables y ciertos objetos con sabor a *Super Mario Galaxy*.

Puppeteer es una suculenta puesta en escena convertida en un videojuego donde exploras niveles de un modo inteligente, fresco y que ofrece una dificultad bastante pertinente.



Lo que nadie apreció

- El concepto de teatro infantil con tintes de crueldad.
- El mejor doblaje latino que ha realizado PlayStation.
- Sus extensos y bellos niveles llenos de coleccionables.



Lo que lo condenó

- *Rayman Legends*, que salió una semana antes, lo opacó.
- Su "multijugador" era muy básico y podía aburrirte.
- El PlayStation Move no estaba bien realizado.

CONTENIDO NETO

Marionetas, humor, crueldad y un excelso trabajo artístico lo convierten en un importante plataformero en un período donde las apuestas eran escasas.



40% Teatro



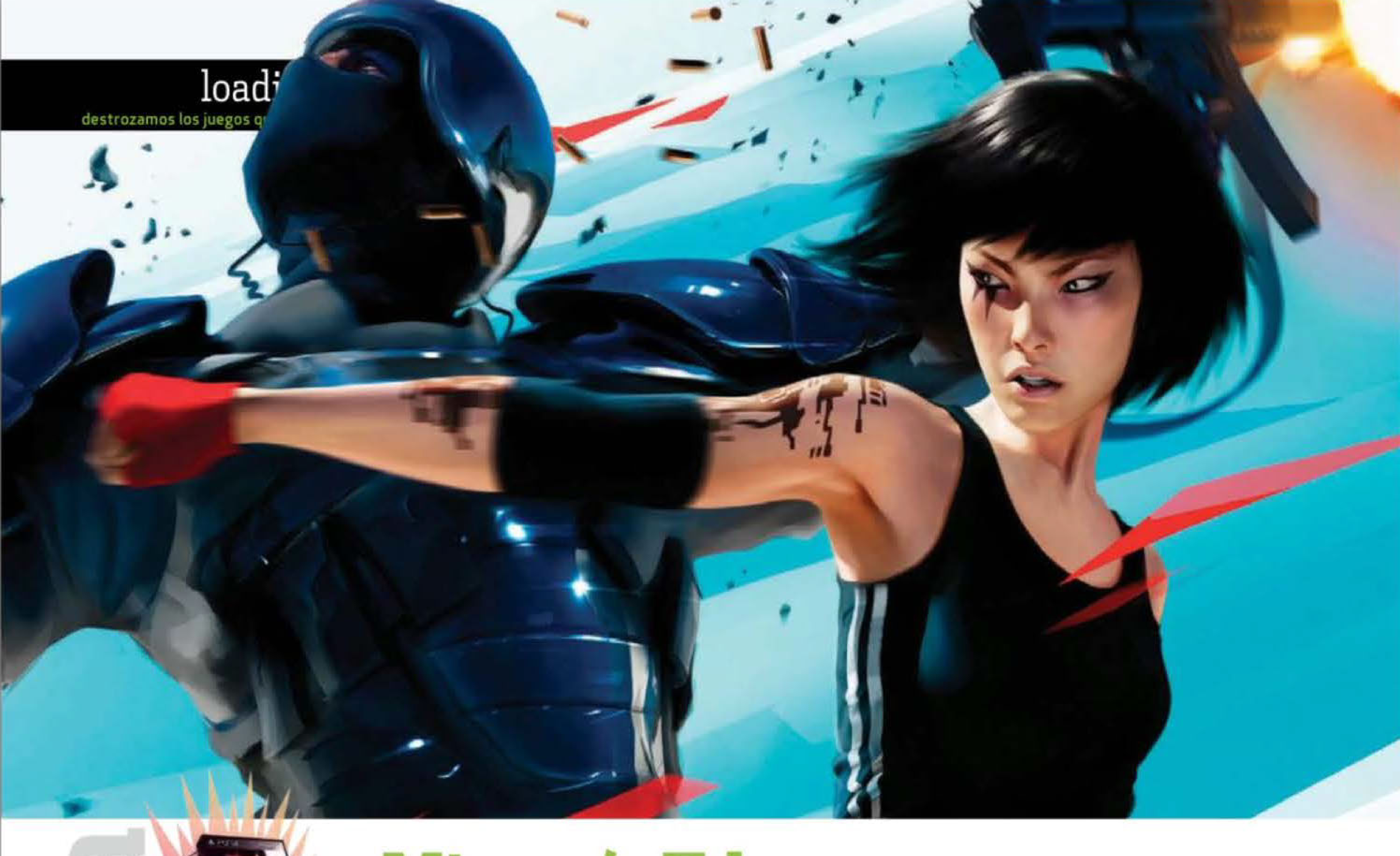
30% Magia



20% Aventura



10% Coleccionables



tritura[dora]

Mirror's Edge

Cada determinado tiempo llega un juego que te interesa, que sabes que la crítica ha sido benevolente con él y que te mueres por probar.

Llegó el turno de *Mirror's Edge* y su supuesta frescura que, a nuestro juicio, no resultó más que opacada por sus desperfectos técnicos. Pocas veces puedes sentir deseos tan intensos de lanzar el control debido a lo frustrante de su trazado.

Y no se trata sólo de problemas mínimos, sino de una mecánica que raya en la prueba y en el error; en un juego donde se supone que la agilidad mental es vital, termina convirtiéndose en un cero a la izquierda. ¿Hay modos más pobres para implantar una dificultad que debía estar en la construcción del juego y no en la frustración? Parece que no.

Otro aspecto que quiso parecer vanguardista y que terminó por ser lamentable, fue la introducción de animaciones en 2D en vez de prerrenderizadas.

Decir que la aventura de Faith Connors ha envejecido con dignidad sería una gran mentira; la decisión de construir *Mirror's Edge* en Unreal Engine 3 sigue cuestionándose, así como el utilizar meros colores primarios, ¿acaso no había más creatividad entre sus filas?

A detalle

Desarrolla
EA Digital Illusions CE
Publica
EA
Género
Acción
Jugadores 1
Clasificación T
Fecha de Salida
11 de noviembre de 2008
Consola
Xbox 360, PC, PS3

EL CULPABLE

LOS JUGADORES

Debemos aceptar que quizá, muy en el fondo de nuestro corazón, sabemos que le dimos más crédito a *Mirror's Edge* del que merecía. Quizá el que haya salido durante los primeros años de la generación anterior pudo nublar nuestro juicio.

Prueba una y otra... y otra vez

OCULTANDO LO INEVITABLE

Insistimos, el diseño de niveles pretendió alcanzar niveles que no logra y, además, como si no fuera suficiente, ¿vegetación blanca? ¿tiempos de carga en elevadores? O peor aún, congelar la pantalla en plena secuencia mientras se carga el resto del mapa.

OPCIONES DE HUMO

Si de velocidad se trata, *Mirror's Edge* hace una labor interesante, pero en diseño de niveles nos hace pensar si una ciudad fue la mejor opción. En *Portal* es claro que debes lidiar con lo que ves, pero cuando hay tantos muros, calles y edificios sin utilidad, las opciones se limitan a lo lineal.

ANHELANDO SER UN SHOOTER

El combate cuerpo a cuerpo es bastante bueno, ¿pero qué sucede cuando tomas un arma? ¡Santos casquillos, Faith! Nada más irónico que tener un juego con rifles y pistolas donde su uso sea malo. ¿Nos motivaba a dar golpes? A más de uno, sin duda que sí.

gadgets

Tu regalo favorito

Todo mundo sabe que este mes es para consentir a tu chamaco interior, y alguno de estos juguetitos (o todos) te hará más feliz que un viernes de quincena...

Altísima fidelidad

Cada vez existen más productos para tener música en todos los rincones de tu casa vía WiFi, pero Sonos es la mejor opción gracias a su amigable instalación y calidad de reproducción. No importa si tu presupuesto alcanza sólo para una Play:1 (3,999 pesos), con calma y paciencia puedes añadir más bocinas y construir lo que gustes: desde un sistema de sonido envolvente de 5.1 canales, hasta reproductores de audio Hi-Fi para tu estudio, todo controlado de forma independiente desde su app disponible para iOS y Android, con la que puedes acceder a más de 450 servicios de audio, incluyendo las versiones Premium de Spotify y Deezer y disfrutar así tus rolas favoritas.

• **Desde 3,999 pesos | www.sonos.com**

A JUGAR SE HA DICHO

A veces queremos todo "peladito y a la boca", como dicen las abuelas, en especial si queremos jugar en la comodidad de nuestra cama. Para este tipo de momentos ya tenemos el nuevo proyector portátil de ZTE S Pro 2, un artefacto pequeño y ligero capaz de proyectar video HD (720p) de 10 hasta 120 pulgadas, con entrada HDMI para que puedas conectarle tu consola y ver tu juego favorito proyectado en el techo de tu cuarto. El S Pro 2 tiene Sistema Operativo Android y pantalla táctil, así que también puedes utilizar tus juegos de Google Play sin problema. Listo: peladito y a la boca.

• **Por confirmar | zte.com.mx**





Cinco con todo

Y no hablamos de tacos del Paisa sino de la nueva iMac con 14.7 millones de píxeles. Su pantalla de 5120x2880 es impactante, y el OS X Yosemite se ve glorioso, como si la actualización se hubiera diseñado sólo para presumir a la iMac de resolución 5K: para ver un pixel tendrás que poner tu nariz contra el vidrio.

Pero como siempre pasa con los "juguetitos" de Apple, el problema es el precio: la versión con quad-core i5 cuesta 44,999 pesos; pero si quieres volar debes optar por el i7 que cuesta 4,000 pesos adicionales. Si tu consumo de video se limita a YouTube, esta opción -con todo y su precio- no te hará feliz.

• **Desde 44,999 pesos | apple.com/mx**



24-bits para llevar

Ya (casi) recuperados de la pérdida del iPod Classic, encontramos un rayo de esperanza en el dispositivo que porta la confiable marca Walkman. El ZX2 es un pedazo de tecnología diseñado para ser el reproductor de audio high-res que los audiófilos han esperado en silencio. Soporta prácticamente cualquier tipo de archivo de alta resolución sonora y lo reproduce con una calidad de 192kHz a 24-bits; pero si tu colección musical incluye algunos archivos pequeños y de calidad vergonzosa, no temas: la tech de Sony DSEE HX transforma sonido gacho en adorables acordes. Cuenta con memoria interna de 128GB escalable a otros 128GB vía microSD.

• **1,100 dólares | sony.com.mx**



La curva perfecta

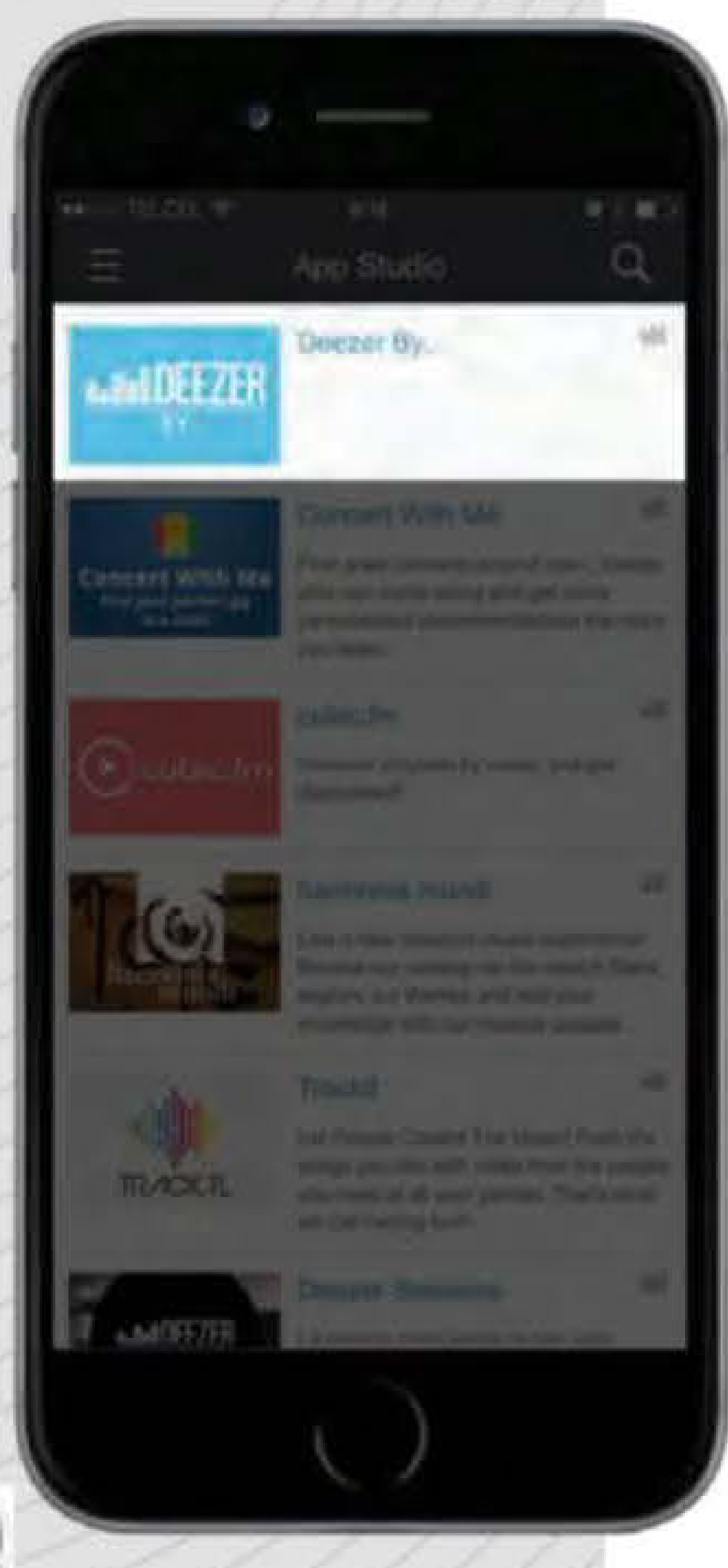
¿Los bananaphones están de moda? Podría ser con el nuevo G Flex 2. Su Plástico OLED (POLED) guarda una pantalla a 1080p en un tamaño un poco menor de 5.5". Es cómodo en la mano, resistente a los daños por caídas e incluso su panel trasero se repara solito cuando se raya; sin embargo no todo es atractivo externo. Es el primer teléfono que hemos visto con el ridículamente poderoso procesador Qualcomm Snapdragon 810 a 64 bits, respaldado con una memoria RAM de 3GB. Se suman 32GB de memoria expandible y Android Lollipop. ¿Querías algo de poder?

• **Por confirmar | lg.com/mx**

Para oreja

Llegó Deezer a nuestro país, el servicio de música en Hi-Fi que te ofrece streaming de canciones sin compresión de sonido (formato FLAC) a 1,411kbps en su opción pagada, lo que significa cinco veces mejor calidad que Spotify Premium (que llega hasta 320kbps) por el mismo precio.

• **99 pesos al mes | deezer.com**



DEEZER

entrevista

CREADOR DE MUNDOS NUEVOS

Hidetaka Miyazaki

Actualmente trabaja en *Bloodborne*, el cual fungirá como secuela espiritual para la serie *Souls*, y será el primer juego de FromSoftware para el PlayStation 4.



EL ENTREVISTADO
Hidetaka Miyazaki es el actual presidente de FromSoftware y director de algunos de los juegos de este estudio japonés. A pesar de que Miyazaki comenzó su trabajo en el 2004 con la franquicia de *Armored Core*, no fue sino hasta que lanzó el primer juego de la serie *Souls* que se hizo mundialmente famoso; sin embargo, tomó un rol menos involucrado con *Dark Souls II* al solo supervisar a Tomohiro Shibuya y Yui Tanimura.

Con respecto a sus influencias artísticas, Miyazaki asegura que tomó de mangas clásicos para sus creaciones, de entre los que destacan *Saint Seiya, JoJo's Bizarre Adventure* y *Berserk*.

Has trabajado en la franquicia de *Souls* desde 2009 (primero dirigiendo y después supervisando) ¿qué tan interesado estabas en crear algo totalmente nuevo?
Fue una experiencia completamente emocionante para mí, como para el equipo de producción, el dejar un poco de lado la fantasía y crear un mundo nuevo. Creo que fuimos capaces de desarrollar cada uno de los aspectos del juego, desde la narrativa, la historia y el combate en el que utilizas armas tradicionales y pistolas a partir de una perspectiva única y fresca.

Hablemos de *Bloodborne*, ¿qué es lo que estaremos experimentando dentro de este universo?, ¿se acercará más a la experiencia de *Demon's Souls* o a lo más reciente de *Dark Souls*?
El formato de *Bloodborne* es similar al que encontramos en *Demon's Souls*; es un Action RPG en tercera persona; sin embargo, hay algo que este juego comparte con *Demon's Souls* y *Dark Souls*: el hecho de que será difícil y demandará mucho tiempo y esfuerzo.

Desde tu punto de vista, ¿qué es lo mejor acerca de Yharnham?
Sinceramente, creo que lo mejor sobre Yharnham es su locura, sin duda. Considero que hemos creado un escenario en el que la locura es la regla principal.



***¿Bloodborne* contará con una historia más profunda en comparación con la serie de *Souls*?**
Ésta es una pregunta bastante difícil. La verdad es que mis sentimientos personales con respecto a la historia probablemente difieran de los de otras personas, así que evitaré no decir algo realmente extraño; no obstante, sin importar lo seria que pueda llegar a ser la historia, puedo asegurarte que es todo, menos ordinaria.

¿Por qué decidieron añadir un arsenal de armas de fuego a *Bloodborne*?, ¿esto podría deberse a quieres que el juego sea más atractivo para el mercado occidental?
No, no consideramos el mercado occidental para tomar esta decisión. Primero que todo, queríamos que el combate de este juego fuese mucho más dinámico y peligroso. Por ende, tiramos por la borda los escudos (de *Demon's Souls*) y trajimos las armas de fuego. Nos hemos distanciado del paradigma del ataque cuerpo a cuerpo y escudo al de ataque cuerpo a cuerpo y armas de fuego. No fue nuestra intención empezar con este tipo de armas, ya que primero tuvimos una visión de lo que sería nuestro juego y después nos percatamos de que las pistolas serían un medio muy apropiado para llegar a nuestra meta.

Hablando de las armas de fuego, ¿qué se ha hecho para evitar que los jugadores consigan muertes "baratas" en contra de los enemigos?
Ya te lo mencionaba en la respuesta anterior, las armas de fuego fungen como elementos que estarán ligados a las armas de corto alcance para lograr que el combate sea más fluido; además, las hemos modificado y trabajado de forma diferente para que no funcionen como en cualquier juego ordinario de disparos.

Habiendo dicho lo anterior, creo que hay muy poco espacio para las muertes baratas. Todo esto es una mera cuestión de balance al final del día, pero recuerden que los enemigos dentro de *Bloodborne* son escalofriantes y los mapas serán completamente diabólicos, como siempre.

¿Cuáles serían los principales conceptos, además de crear un juego de rol desafiante, bajo los que se desarrolló *Bloodborne*?
Aparte de entregarle al jugador una experiencia que desafíe su habilidad y el sentimiento de conseguir logros, hay muchas otras características que consideraría principales, como la de explorar algo desconocido. Queremos que los jugadores disfruten el conocer estas misteriosas regiones, así como la narrativa y su universo, e incluso las estrategias de combate al transformar armas y pistolas.

¿Por qué se decidió que *Bloodborne* se llevará a cabo en la era Victoriana?
Hay dos grandes razones por las que decidimos esto. La primera se debe a la introducción de las armas de fuego. Como comentaba, añadimos estas armas para acompañar nuestro sistema de combate y crear una experiencia más dinámica y creemos que la época Victoriana tiene muchas asociaciones con este armamento de antaño; encajó de forma perfecta con los escenarios que planteamos.

La otra razón es porque simplemente nos gusta este periodo de la historia. Cuando comenzamos a crear un nuevo mundo junto al poder del PlayStation 4, los universos Victorianos/Góticos fueron muy atractivos, ya que no podíamos expresarlos como queríamos con las consolas anteriores.

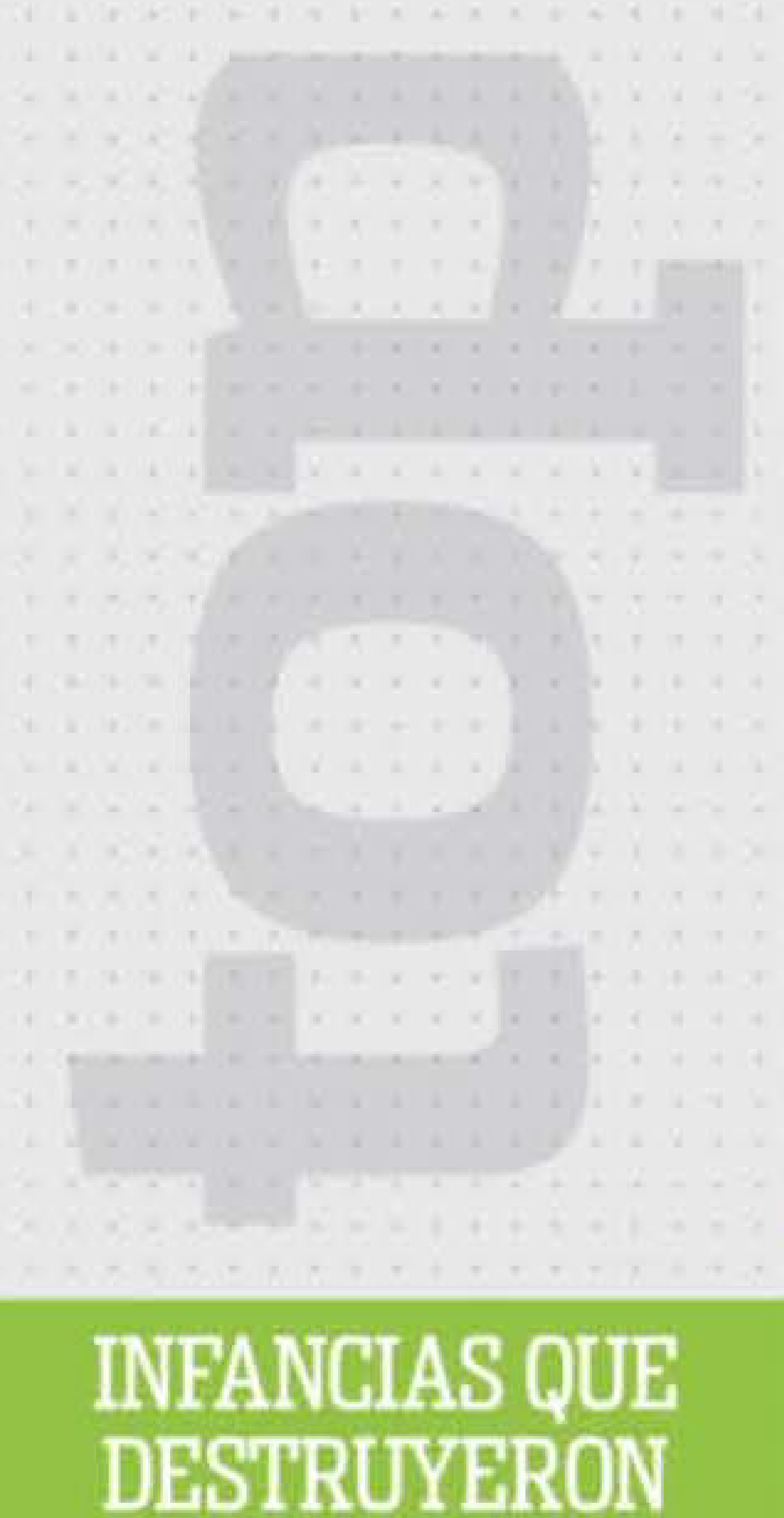
¿Qué tan profunda será la personalización de nuestro héroe?
Los fanáticos estarán muy felices de saber que la personalización del personaje será muy equivalente a la que se encuentra dentro de *Demon's Souls y Dark Souls*; pero también decidimos incluir ítems provenientes de la era Victoriana, como lentes y otros objetos para profundizar un poco más sobre este aspecto.

Los Chalice Dungeons prometen ser todo un desafío para los jugadores, pero ¿qué sucederá cuando este reto deje de sorprender? ¿Se podrá forjar uno totalmente nuevo?
En muy pocas palabras, sí. Los jugadores deben de completar el Chalice Dungeon al menos una vez para obtener un nuevo Chalice y generar un nuevo calabozo. Creo que los jugadores se divertirán muchísimo al enfrentarse a desafíos más largos y difíciles que con el que empezaron.

Te hemos escuchado hablar sobre la emoción por ver a los jugadores compartir sus experiencias dentro de *Bloodborne*. ¿Esperas que ellos se molesten los unos a los otros como lo hicieron dentro de la serie de *Souls* donde era muy común el que un consejo aparentemente inofensivo te llevaba a la muerte?
No me gusta utilizar la palabra "trol", pero lo que sí espero es que veamos muchos mensajes que tengan información falsa. Estoy completamente seguro de que encontraremos mentiras hilarantes y muy divertidas, pero también recuerda que deberás calificarlas como "malas" cuando te las encuentres para que esta broma no alcance a dañar a otros usuarios.

¿Cómo funcionará el PvP dentro del juego?
Creo que servirá como un acento para el modo de juego base, en especial para los modos cooperativos. También considero que ésta será una gran oportunidad para que los jugadores tomen el rol de antagonista principal y añadan nuevas emociones a cada encuentro.





INFANCIAS QUE DESTRUYERON VIDAS

Si crees que la vida te golpeó de lo más duro cuando eras un pequeño con ilusiones, aquí te presentamos a ocho infantes de nuestra industria que caminaron por los senderos de la desdicha.

8 YOUNG LINK (THE LEGEND OF ZELDA)

Todo parecía irle bien al pequeño Link, hasta que el destino le pidió salvar al mundo de un mal cuasi invencible. A pesar de su corta edad, este héroe no dudó en dejarlo todo atrás por el bien de los demás.





7 ISAAC (BINDING OF ISAAC)

Llevaba toda una vida como la de cualquier otro niño, hasta que su madre empezó a escuchar extrañas voces que la llevaron no solo a quitarle todas sus posesiones, sino también a querer asesinarlo. Pobre, pobre Isaac.

6 SHERRY BIRKIN (RESIDENT EVIL)

Luego de perder a su padre de forma trágica, Sherry fue obligada a buscar un medallón sin saber lo que le esperaba en Raccoon City. De no ser por Claire, no sabemos qué hubiera sido de esta valiente niña.







5 CLEMENTINE (THE WALKING DEAD)

Otra niña demasiado inocente cuyo mundo decidió patearla en el trasero. Temporada tras temporada, la hemos visto tomar decisiones que serían complicadas hasta para el adulto más fuerte y centrado.

4 ICO (ICO)

Sí, a veces existe aquel que consideramos como el "niño raro", pero a este joven héroe lo lanzaron dentro de un castillo lleno de monstruos sólo por ser diferente; sin embargo, eso no destruyó su gran corazón.





3 MANAH (DRAKENGARD)

Manah quería un poco de amor de parte de su madre, pero a ella sólo le importaba su otro hijo, Seere. Debido a este infortunio, esta pequeña terminó bajo la influencia de un grupo que buscaba acabar con los humanos.

2 ALMA WADE (F.E.A.R.)

Durante toda la campaña nos pasamos viendo el fantasma de la forma infantil de Alma Wade, quien debido a sus grandes poderes fue torturada y expuesta a un sinfín de crueles experimentos científicos.





1 LITTLE SISTER (BIOSHOCK)

Estas inocentes infantes son las verdaderas víctimas dentro del imperio de Ryan, ya que a pesar de contar con un valeroso protector, el mundo únicamente las ve como la fuente de la sustancia conocida como Adam.



bajo el radar

LOS JUEGOS QUE ESTÁN POR VENIR

30 Batman: Arkham Knight

32 Fable Legends

34 No Man's Sky

36 Tales of Zestiria

38 Uncharted 4: A Thief's End



El Caballero de la Noche abrirá de nuevo su capa para cubrir de justicia las calles de la ciudad y enfrentarse a uno de sus peores enemigos.

A detalle
Salida
2
de junio de 2015

Desarrolla
Rocksteady Studios
Publica
Warner Bros. Interactive Entertainment
Plataforma
Xbox One, PS4, PC

Los dueños de un Xbox One o de un PS4 deben sentirse felices (¡por fin!) por haberse cambiado de generación de consolas, pues a mediados de este año llega uno de los títulos más aplaudidos durante la E3 2014, y que además cierra la trilogía *Arkham* de Rocksteady Studios. Si todavía no te decides cambiar tu PS3 o 360, ahora sí tendrás una excelente excusa para hacerlo.

MUCHO POR HACER

Por todo lo que se ha visto desde la E3 del año pasado hasta la fecha, estamos seguros que tendremos mucha acción en nuestras manos. Según Rocksteady Studios, por primera vez podremos explorar cada rincón de Ciudad Gótica; de hecho, no suena nada mal que este juego de mundo abierto sea cinco veces más grande que *Batman: Arkham City*.

Además de enfrentar a Scarecrow, vamos a tener que luchar contra centenares de maleantes de medio pelo, pero también hay muchas mentes criminales de cuidado que nos estarán esperando a la vuelta de la esquina, todos ellos reunidos por un espantapájaros que está decidido a acabar para siempre con el héroe nocturno y apoderarse de la ciudad... así es que por aventuras no pararemos. En cuanto al combate y a la tecnología que utilizará el Caballero de la Noche, los desarrolladores han asegurado que superaron con creces el arsenal y los movimientos de las entregas anteriores; incluso el traje de Batman tiene nuevos "juguetitos" que ayudarán mucho a la hora de los trancazos, pero también servirán para lograr investigar mejor.

Y uno de los elementos que más ha llamado la atención de esta nueva entrega es el batimóvil, que ha sido rediseñado específicamente para *Arkham Knight* y que de alguna forma se convierte en uno de los "personajes" principales del juego, pues la unión y conexión entre Batman y esta poderosa y versátil máquina hará que la diversión alcance límites inesperados.



EN LA MIRA

ESCOGE TU CAMINO
A pesar de que existe una historia central en *Batman: Arkham Knight*, hay muchas misiones secundarias que puedes completar; lo bueno es que, al parecer, ninguna de éstas compromete el sólo jugar la historia principal; será cuestión de ver qué tan buenas son y qué tanto valen la pena como para perseguir algunos trofeos.

VIEJOS CONOCIDOS
Para concluir esta trilogía, Rocksteady ha echado la casa por la ventana, dejando así un juego con una guerra sin cuartel entre Batman y los malandrines. Lo que vivimos en *Arkham Asylum y Arkham City* tendrá seguimiento en este juego, además de vernos las caras con villanos conocidos como Harley Quinn, El Pingüino, Dos Caras y El Acertijo.

GRANDES ESPERANZAS
Más allá de que Batman sea uno de los héroes más queridos, el título ha levantado mucha expectativa. En la E3 del año pasado, *Arkham Knight* recibió las más altas calificaciones, llevándose categorías como Mejor juego de acción (Game Informer), Mejor juego de Xbox One (IGN), además de que fue finalista como mejor título del evento y de PS4. Así es que a frotarse las manos mientras se pone a la venta.

Fable Legends



Fable III, el último título principal de la franquicia, marcó un antes y después. Dentro de este mágico mundo, Theresa muere. Y mientras tanto, en la vida real, Peter Molyneux, su creador, se salió del estudio durante el desarrollo del primer spinoff: *The Journey*. Esto representa una nueva era en la que el estudio podrá experimentar y hacer algo nuevo.

A detalle

Salida

2015

Publica
Microsoft Studios
Desarrolla
Lionhead Studios
Plataforma
Xbox One, PC

Legends nos regresará varios cientos de años antes de la trilogía original. En esta época los héroes son comunes, pero todavía no hay un Gremio. Se conserva la sensación y humor del mundo de *Fable*, pero el estudio se atrevió a cambiar rotundamente el género: se trata de un juego de cuatro héroes contra un villano. Por primera vez en la serie, siendo el enemigo, podrás comandar tropas de criaturas y colocar trampas que evitarán que los otros jugadores lleguen a su objetivo. ¿Qué camino elegirás?

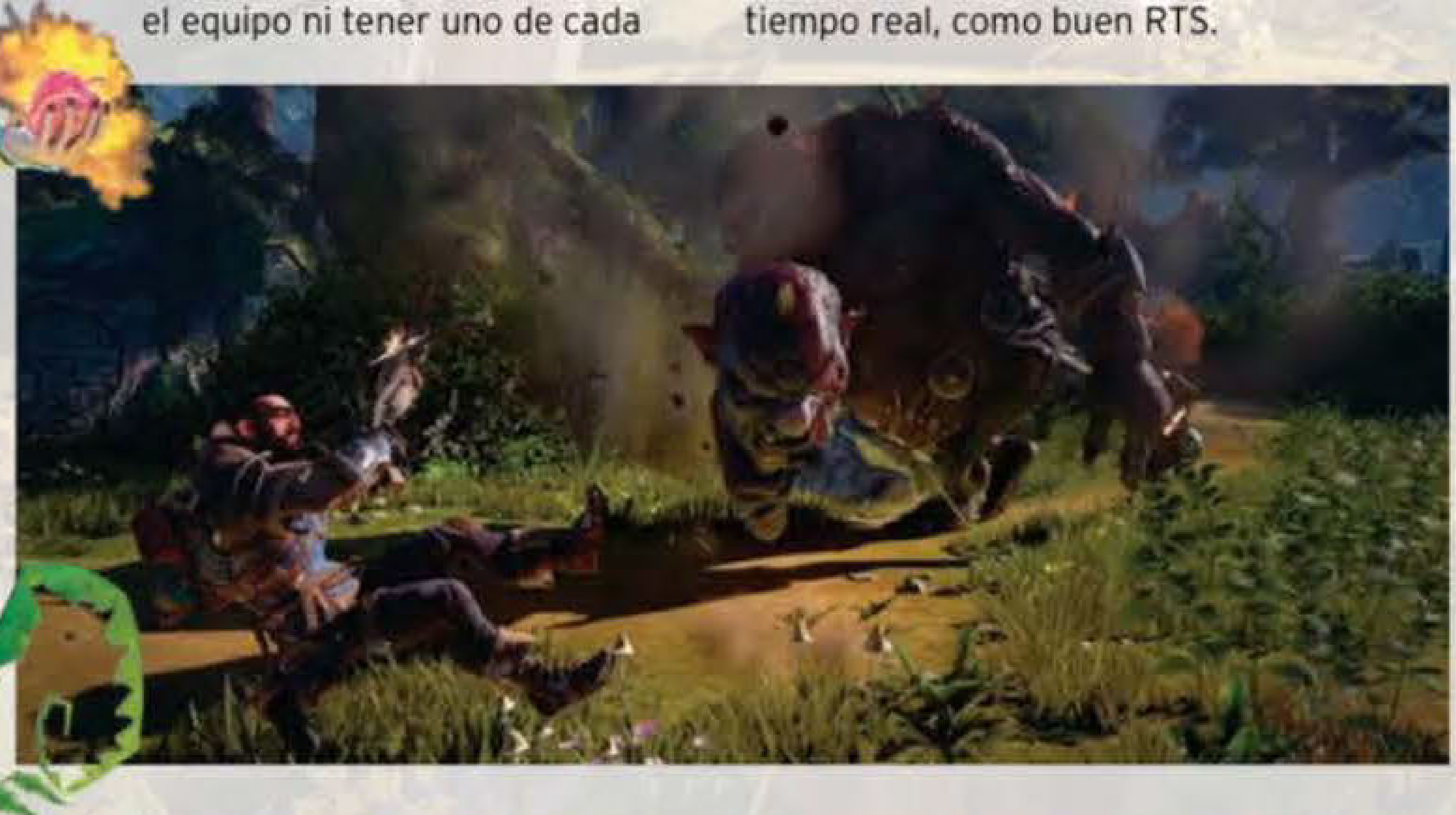
EL CAMINO DEL HÉROE

Como buen título cooperativo, cada héroe contará con una especialización que lo dotará de habilidades y poderes únicos. Hasta ahora se han anunciado Sterling (príncipe rápido que prefiere los floretes), Winter (maga basada en ataques de hielo), Rook (usa una ballesta) e Inga (un paladín pesado que será bueno como tanque). No es necesario balancear el equipo ni tener uno de cada uno: el estudio incluso mencionó que se puede terminar sin usar healers, siempre y cuando sepan ahorrar las pociones. El juego te asignará misiones y deberás trabajar en equipo para cumplirlas. La progresión nos permitirá subir de nivel e ir desbloqueando equipo nuevo.

CONVIÉRTETE EN EL VILLANO

La motivación del villano es impedir que los héroes logren sus objetivos. Mientras los héroes juegan algo similar a un RPG/MOBA, los jugadores que vayan hacia el camino del mal se sentirán como en un Real Time Strategy o como Dungeon Masters.

Antes de que comience el juego controlarás y decidirás de dónde surgirán los enemigos, cuán agresivos son y el momento cuando el jefe del nivel salga a atacar a los héroes. Todo esto usando de base sus "puntos de criatura", el capital que tiene disponible para invocar criaturas o colocar trampas. Una vez que los héroes lleguen al nivel, comandarás las tropas en tiempo real, como buen RTS.



Si prefieres jugarlo solo, la inteligencia artificial tomará los lugares sobrantes

EN LA MIRA



FÁBULAS GRATUITAS
Fable Legends, el juego base, será Free to Play para Xbox One y PC. Similar a lo que ocurrió con *Killer Instinct*, te regalarán cuatro héroes cada dos semanas y se irán rotando para probar otros nuevos. Para quedarse con alguno, deberás gastar capital del juego o dinero real.



FABLE PARA RATO
Microsoft planea que *Fable Legends* tenga un tiempo de vida hasta por 10 años. Además de que se lanzarán actualizaciones constantes que dotarán de equipo a los héroes y enemigos, la campaña también estará dividida por temporadas, como si fuera una serie de televisión. Cada una contendrá giros de historia, misiones principales, opcionales, héroes nuevos, criaturas por vencer y equipo. El estudio calcula que cada temporada durará de 6-10 horas y les tomará hasta nueve meses lanzarlas individualmente.



COMODIDAD MALVADA
Es difícil que un RTS funcione con un control, por ello también podrás usar la función del Smartglass para que como villano planees el ataque desde una tableta o móvil. Además, en PC se podrá hacer stream a cualquier dispositivo con Windows 10.

No Man's Sky

Contemplamos el cielo sin cavilar en lo grande que es nuestro universo, así como lo poco que conocemos de él. En este título exploraremos cada rincón del espacio y tendremos que sobrevivir a sus desconocidos peligros.

A detalle

Salida

2015

Desarrolla
Hello Games
Publica
Hello Games
Plataforma
PS4, PC

Es difícil definir en pocas palabras *No Man's Sky*, ya que es uno de los proyectos más ambiciosos de los que hemos oído hablar en los últimos años. Dentro de este universo (literalmente), los jugadores tomaremos el rol de un explorador que, además de sobrevivir a ataques de fuerzas hostiles, podrá aterrizar en cualquier planeta que se encuentre con el fin de interactuar y así conocer su flora y fauna. Esto por sí solo no suena tan anhelante, pero aquí está el truco: Hello Games promete que cada región del espacio se generará aleatoriamente y que existirán más de 18 quintillones de posibles astros en los que puedas pasar el tiempo.

UNA INFINIDAD DE POSIBILIDADES

Aunada a la exploración, los jugadores también podrán juntar recursos e incluso toparse con depredadores potenciales; sí, cada mundo contará con su propio y único ecosistema, por lo que deberás estar listo para enfrentarte a condiciones brutales como el clima o entes que buscarán darte muerte por alguna u otra razón. Tu nave y traje serán tus mejores aliados, pero ellos también serán tan frágiles como tú y el más pequeño de los errores podría causar que lo pierdas todo. De acuerdo con Hello Games, cada victoria o derrota tendrá consecuencias inimaginables.

¿QUÉ ME GUIARÁ HACIA DELANTE?

La razón por la que estaremos explorando todos estos astros y reuniendo objetos es porque tendremos que llegar al centro de la galaxia en la que estemos. A través de la recolección, la venta, compra o intercambio de bienes para mejorar tu nave y a tu personaje, esta tarea se hará más sencilla y podrás acceder a nuevas regiones del espacio; no obstante, se promete que esto podría tomarle hasta 100 horas de juego a un usuario que tenga como único propósito el de conocer qué hay dentro del centro de la galaxia.

No Man's Sky tendrá una meta y un fin, pero Hello Games nos entregará un universo que ofrecerá millones de posibilidades y exóticas aventuras. Esta cantidad de actividades podría ser razón suficiente para tomar todo nuestro tiempo de juego, sin embargo también lo será la curiosidad humana por conocerlo todo. ¿Qué nos deparará dentro de esta galaxia?



Gracias al éxito de Joe Danger, el cofundador de Hello Games, Sean Murray pudo conceptualizar *No Man's Sky*. Murray desarrolló en secreto el motor gráfico del juego por todo un año, pero poco a poco el resto del estudio fue invitado a unirse a este ambicioso proyecto

Debido a que *No Man's Sky* será inmenso, una de las características en línea será la de poder compartir detalles de los planetas que has visitado con otros jugadores, permitiéndoles además el poder visitarlos con la ayuda de un mapa galáctico. Cabe aclarar que se necesitará de una nave con hyperdrive para poder viajar a lugares muy distantes.





A detalle
Salida
2º
semestre del 2015

Desarrolla
Bandai Namco Studios
Publica
Bandai Namco Games
Plataforma
PS3

La quinceava entrega principal de *Tales* regresa a sus raíces, en las que los paisajes medievales y una inolvidable historia eran los aspectos que más relucían. Fanáticos de los JRPG, ¡esto es lo que estaban esperando!

Bandai Namco quiere hacer de *Tales of Zestiria* un RPG muy especial, pues más allá de que festejarán el 20 aniversario de la serie, con éste también regresarán a explorar los orígenes de *Tales*, sin olvidarse de las innovaciones de los últimos años.

UN TALES DE MUNDO ABIERTO

Esta nueva entrega nos llevará al continente de Greenwood, en el que existen dos poderes que pelean por la supremacía, conocidos como Kingdom of Highland y Empire of Lowlance.

A pesar de que tienen opiniones muy diferentes, ambos coinciden con las creencias de los Seraphim, quienes sólo se manifiestan para algunas personas. Dentro de este conflicto conoceremos a Sorey y a Rosé, quienes buscarán establecer una era de paz tanto para la humanidad como para los Seraphim.

A diferencia de sus antecesores, *Tales of Zestiria* contará con un mundo abierto, en el que la exploración cambiará dependiendo del personaje que estemos controlando; ¡así es!, cada uno podrá interactuar de forma diferente con el universo. Asimismo, el modo de juego será más fluido que nunca, gracias a que las interrupciones entre batallas y eventos fueron minimizadas para darle más continuidad a la acción.

> *Tales of Zestiria* contará con nombres y locaciones basadas en las leyendas medievales del Rey Arturo

EXPANDIENDO EL LINEAR MOTION BATTLE SYSTEM

Aunque *Zestiria* utilizará el icónico sistema de combate de la franquicia, en este mundo existirán variaciones, como el hecho de que cada encuentro se llevará a cabo dentro del mismo espacio en el que nos topemos con el enemigo. Las Artes (habilidades) y Mystic Artes estarán de regreso y cada personaje del grupo tendrá su propio set. Otro interesante cambio es que al final de cada batalla, los personajes podrán aprender Battle Acts, con los que obtendrán ventajas en sus próximas peleas.

Bandai Namco también introduce un nuevo sistema llamado Armitization, con el que nuestros héroes podrán utilizar un Seraph para fusionarse entre sí en una forma híbrida que contará con habilidades únicas y estadísticas muy elevadas. Habrá un máximo de cuatro miembros por grupo, y sólo uno de ellos podrá estar ligado a un Seraph.

Tales of Zestiria promete mostrar la pasión (Zest) del estudio hacia su franquicia, y por lo que hemos visto hasta ahora, ésta será una entrega más que digna para celebrar dos décadas de *Tales*, en las que hemos dejado alegrías, corajes y lágrimas.

PERSONAJES DESTACADOS
El séquito del Shepherd

SOREY
Este protagonista tiene un gran corazón y es muy positivo. Vive en una aldea de los Seraphim y es el único humano al que se le permite habitar en esas tierras.

ROSÉ
Posee poderes espirituales similares a los de Sorey, por lo que decide unírsele para ayudarle a lo largo de su viaje para conocer más sobre ellos.

ALISHA
A pesar de ser una princesa del Highland Empire, Alisha es una guerrera. Sorprendida por los poderes de Sorey, decide convertirse en su acompañante.





UNCHARTED 4
A Thief's End

A detalle

Salida
1er semestre de 2016

Publica SCE
Desarrolla Naughty Dog
Plataforma PS4

Nathan Drake nunca podrá escapar de la aventura; tan es así que cuando llegó a pensar que las cosas marchaban viento en popa, un personaje del pasado irrumpe en su vida.

Todos lo esperábamos, pero no sabíamos cuándo ni cómo, Nathan Drake está de vuelta en los videojuegos, ahora en PS4. Naughty Dog, el estudio predilecto de PlayStation en los últimos años, ha mantenido un bajo perfil sobre su próxima entrega y no para de trabajar, ya que en el mismo periodo lanzó *The Last of Us Remastered* y su respectiva expansión.

Uncharted 4: A Thief's End llega en un momento donde el PS4 goza de la preferencia de la comunidad jugadora, ¿pero estará a la altura de las circunstancias? Después de una trilogía en el PS3, su estudio confía en todo lo que han aprendido durante los pasados nueve años; el siguiente paso es conocer el lado más oscuro del ladrón de tesoros.

CUANDO LA SANGRE LLAMA

Tres años después de los hechos en *Uncharted 3: Drake's Deception* (2011), Nate finalmente se estableció con Elena, intentando encontrar la calma, hasta que su hermano Sam (a quien daban por muerto), pide que lo auxilie. Es entonces cuando nuestro héroe se ve en un aparatoso dilema, ¿vale la pena sacrificarse por una sombra del pasado? Por lo que vimos, Nate sí lo haría, tanto que arriesgará su estabilidad por comprar la libertad de su hermano.

Durante el evento PlayStation Experience el pasado mes de diciembre, Sony mostró cerca de 16 minutos del modo de juego para *A Thief's End*; lo que se pudo observar fue interesante, así como los datos que dio Naughty Dog. Por ejemplo, ahora se optó por no tener cinemáticas prerrenderizadas sino en tiempo real, lo cual vuelve todavía más hollywoodense al juego; así como apostar todavía más por la verticalidad de los escenarios. Drake también tendrá nuevos juguetes para escalar de manera libre y sogas para cruzar vacíos, además podrá luchar a puño limpio de manera más rápida y sin la interrupción de tantos QTE.

LIDIANDO CON LOS PROBLEMAS

Pese a todas las bondades anteriores, la nueva entrega de *Uncharted* ha tenido varios tropiezos durante los últimos meses; en términos de personal, la creadora y escritora Amy Hennig, abandonó sus filas. Por otro lado, el director de *The Last of Us*, Bruce Straley, está a cargo del proyecto tras la ida de su mandamás original, Justin Richmond. ¿Afectarán estos cambios la nueva jornada del descendiente de Sir Francis Drake? Al parecer sí, ya que su nueva fecha de salida se debe principalmente a la contratación de nuevo personal para darle forma a su apartado multijugador.

EN LA MIRA



CON LOS PIES EN LA TIERRA
Naughty Dog siempre exprime las capacidades de PlayStation; en un momento donde el PS4 es adquirido en mayoría debido a sus aspectos técnicos, el estudio afirma que tener *Uncharted 4* en una resolución 1080p y 60fps, sacrificarían los cuadros por segundo si afectara el modo de juego.



LADRÓN QUE ROBA A LADRÓN
El multijugador que se agregó desde *Uncharted 2: Among Thieves* es uno de los alicientes para seguir disfrutando de *Uncharted* y en esta ocasión está de vuelta. ¿Cómo? No lo sabemos a detalle, ya que sus desarrolladores han guardado con recelo la información. Bruce Straley, el director del juego, sólo ha comentado que será una sorpresa y lo sabremos pronto.



VOCES EMBLEMÁTICAS
La generación pasada estuvo marcada por dos actores de voz, Nolan North quien interpreta a Drake desde sus inicios, y Troy Baker quien saltó a la fama gracias a Booker DeWitt en *BioShock Infinite*. Ahora, Baker dará voz a Sam, formando una pareja que sin duda estamos ansiosos de ver interactuar.

Los 20 Mejores Villanos

Antes, los villanos de los videojuegos solo eran una barrera más entre los créditos y tú, pero hoy tienen un trasfondo desarrollado, personalidad y motivos; incluso varios en esta lista son mucho más populares que su contraparte heroica. Los siguientes son nuestros 20 favoritos. Por: Paulina

THE GREAT MIGHTY POO

Apareció en: Conker's Bad Fur Day / Live & Reloaded




Cuando no tenemos una correcta digestión, nuestro momento íntimo en el baño parece una batalla interminable e intensa, pero Great Mighty Poo desarrolla más allá este concepto: literalmente es una popó gigante que canta ópera. Por supuesto, la forma de derrotarlo es aventarle papel higiénico hasta que se calle. Si han vivido algo similar fuera del juego de *Conker*, por favor no nos cuenten.



DR. WILLY

Apareció en: Serie de Mega Man



Si existiera el premio al villano más necio y con el currículum más extenso, seguro el Dr. Willy se lo llevaría a casa. Este estereotipo del científico loco ha sido el villano o jefe final en prácticamente todos los juegos de *Mega Man*. Su plan es conquistar el mundo por medio de sus invenciones: robots poderosos que se enfrentarán al héroe azul.

HYDRA

Apareció en: God of War




Nos encontramos en un barco que está luchando por mantenerse a flote durante una tormenta y, por si esto fuera poco, llega la imponente Hydra a atacarnos... ¡y esto apenas son los primeros minutos de *God of War*!

Hydra tiene la función de ser una presentación abrupta y enérgica de un juego que nos dará varias de las batallas más memorables en la historia de los videojuegos.

ORNSTEIN & SMOUGH

Apareció en: Dark Souls





Tal vez te burlaste cuando los conociste la primera vez, o hasta te referiste a ellos como "la esposa gorda y el viejito", pero seguro más de una vez barrieron el piso contigo. Todo seguidor de *Dark Souls* sabe que la única forma de jugar "sin riesgo" en este retador título es ser un cobarde y nunca atacar a más de un enemigo a la vez, pero ¿qué haces cuando el jefe se trata de dos enormes criaturas que atacan de forma coordinada? ¿Crees que cuando derrotaste a uno "ya la hiciste"? Piénsalo otra vez. El jefe restante se fortalecerá tras tu victoria parcial.

ASÍ SON LOS MALVADOS

Buena Batalla



Tal vez el jefe no fue tan trascendental en la historia, pero la batalla que se libró entre él y el héroe sí lo fue. Divertida, única e inolvidable.

Icónico



Tal vez ni siquiera has jugado el título donde aparecen, pero sólo con verlo sabes exactamente de qué juego es y quizá hasta su comida favorita.

Difícil



También conocido como "el rompe controles", este adversario fue un verdadero dolor de cabeza. ¡El favorito de los que aman los retos!

Simpático



No sabemos si su vestimenta o su personalidad son las encantadoras, pero a veces quisiéramos que este villano se saliera con la suya.

Imponente



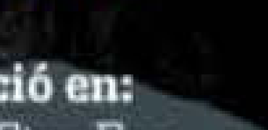
Desde el momento en que lo vemos a lo lejos, la idea de sostener una batalla contra este jefe soberbio hizo que nos sudaran las manos.

Complejo



Quizá no es completamente malo, quizá le pegaron de chiquito, pero la psicología de este personaje es interesante y compleja.

16 ANDROSS



Apareció en: Serie de Star Fox

Luego de haber sido exiliado al planeta Venom a causa de los experimentos que hacían peligrar a todo ser vivo en el sistema Lylat, este primate creó su propio ejército. Cuando Fox y sus aliados llegaron a derrotarlo, Andross estaba irreconocible. Si no es suficientemente extraño combatir contra una enorme cara de chango que muerde tu nave espacial a cada rato, espérate a que revele su segunda forma, la cual dependerá de qué camino hayas tomado durante *Star Fox 64*.



15 RIDLEY

Apareció en: Serie de Metroid

Ridley es uno de los jefes más recurrentes en *Metroid*, por lo que prácticamente hemos crecido al lado de él: desde los 8-bits hasta su impresionante aparición tridimensional como Omega Ridley en *Metroid Prime 3*, título donde usamos los controles de movimiento para derrotarlo. ¡Ridley iba mejorando juego con juego!... hasta la protosecuela, *Other M*. Creímos que era un dragón respetable e imponente, por lo que fue doloroso verlo como un pollito mordelón.

Batalla destacada: Metroid Prime 3: Corruption

12 ATLAS



Apareció en: BioShock



Si bien Big Daddy es un adversario mucho más memorable si nos remontamos a la franquicia de *BioShock*, Atlas es la mente maestra detrás de la sorpresiva historia que tanto amamos. Desde tu forzoso aterrizaje en Rapture, Atlas controla el entorno, tus acciones y ni siquiera te das cuenta. ¡Hasta la novia más manipuladora se sentiría orgullosa! Atlas podría estar más alto en este listado si tan sólo el enfrentamiento contra él valiera más la pena...

14 MAGUS





Apareció en: Chrono Trigger

El rey de los demonios comenzó siendo villano, y tras conocer su historia como Janus, príncipe de Zeal, si el jugador lo permite puede convertirse en un protagonista más del clásico *Chrono Trigger*.

Motivado por la venganza de su reino caído y a su hermana Schala, Magus se une a Crono para darle fin a Lavos, el parásito que amenaza con ser el apocalipsis de su mundo. No es bipolar, sólo es un poco más incomprendido que el villano promedio.



13 NEMESIS



Apareció en: Resident Evil 3: Nemesis

Según la historia, Nemesis es un Tyrant infectado con un organismo parásito que aumenta su inteligencia... pero esta terrorífica criatura está lejos de ser el contrincante más agudo y elocuente: no hace nada más que murmurar "S.T.A.R.S." y correr para embestirte. Su "encanto" es que es prácticamente indestructible y definitivamente muy perseverante: ¡te estará persiguiendo por casi todo *Resident Evil 3*!



ASÍ SON LOS MALVADOS

Buena Batalla  Icónico  Difícil  Simpático  Imponente  Complejo 

PYRAMID HEAD



Apareció en:
Serie de Silent Hill




Seamos sinceros: la aparición de Pyramid Head sólo tiene sentido en el psicológico y simbolista *Silent Hill 2*, título donde este temible gigante funge como la culpa y verdugo de James Sunderland, quien desea ser castigado a toda costa por la muerte de su esposa.

Este brutal ente es inmortal y no hay forma de derrotarlo; prácticamente estás luchando contra ti mismo, por lo que debes correr y esconderte cada vez que te lo encuentras acechándote.

10 SEPHIROTH







Apareció en:
Final Fantasy VII

Sephie no es precisamente el más popular en la redacción, creemos que no sólo está sobrevalorado y trillado, sino que también es demasiado "emo". ¿Por qué está en este conteo entonces? Quizá su larga cabellera con shampoo de frutas frescas nos mareó lo suficiente... y también teníamos miedo de salir de la oficina si enfurecíamos a sus incontables fans. Si algo hay que reconocerle a Sephiroth es que ocasionó el asesinato más famoso en los videojuegos y es un excelente jefe secreto en *Kingdom Hearts II*.

08 M. BISON

Apareció en:
Serie de Street Fighter

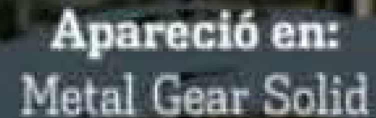




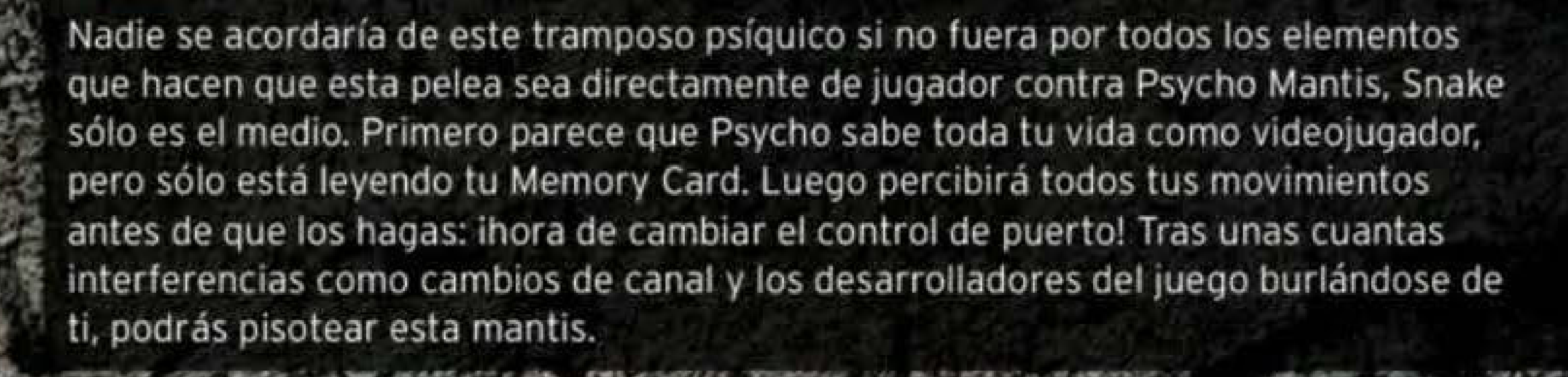
Quien es conocido como Vega en Japón tiene su propio sindicato malvado del crimen: Shadaloo. Sin embargo, no necesita que nadie haga el trabajo sucio por él: es un contrincante formidable y el villano principal en *Street Fighter II* y la serie *Alpha*. Especialmente en *Alpha 3* de arcade lo vas a sufrir: si no logras derrotarlo, te va a regresar al principio. Y Bison no quiere tu dinero: por más monedas que le pongas, volver a empezar es inevitable.

Batalla destacada:
Street Fighter: Alpha 3

09 PSYCHO MANTIS



Apareció en:
Metal Gear Solid



Nadie se acordaría de este tramposo psíquico si no fuera por todos los elementos que hacen que esta pelea sea directamente de jugador contra Psycho Mantis, Snake sólo es el medio. Primero parece que Psycho sabe toda tu vida como videojugador, pero sólo está leyendo tu Memory Card. Luego percibirá todos tus movimientos antes de que los hagas: ¡hora de cambiar el control de puerto! Tras unas cuantas interferencias como cambios de canal y los desarrolladores del juego burlándose de ti, podrás pisotear esta mantis.







PHALANX



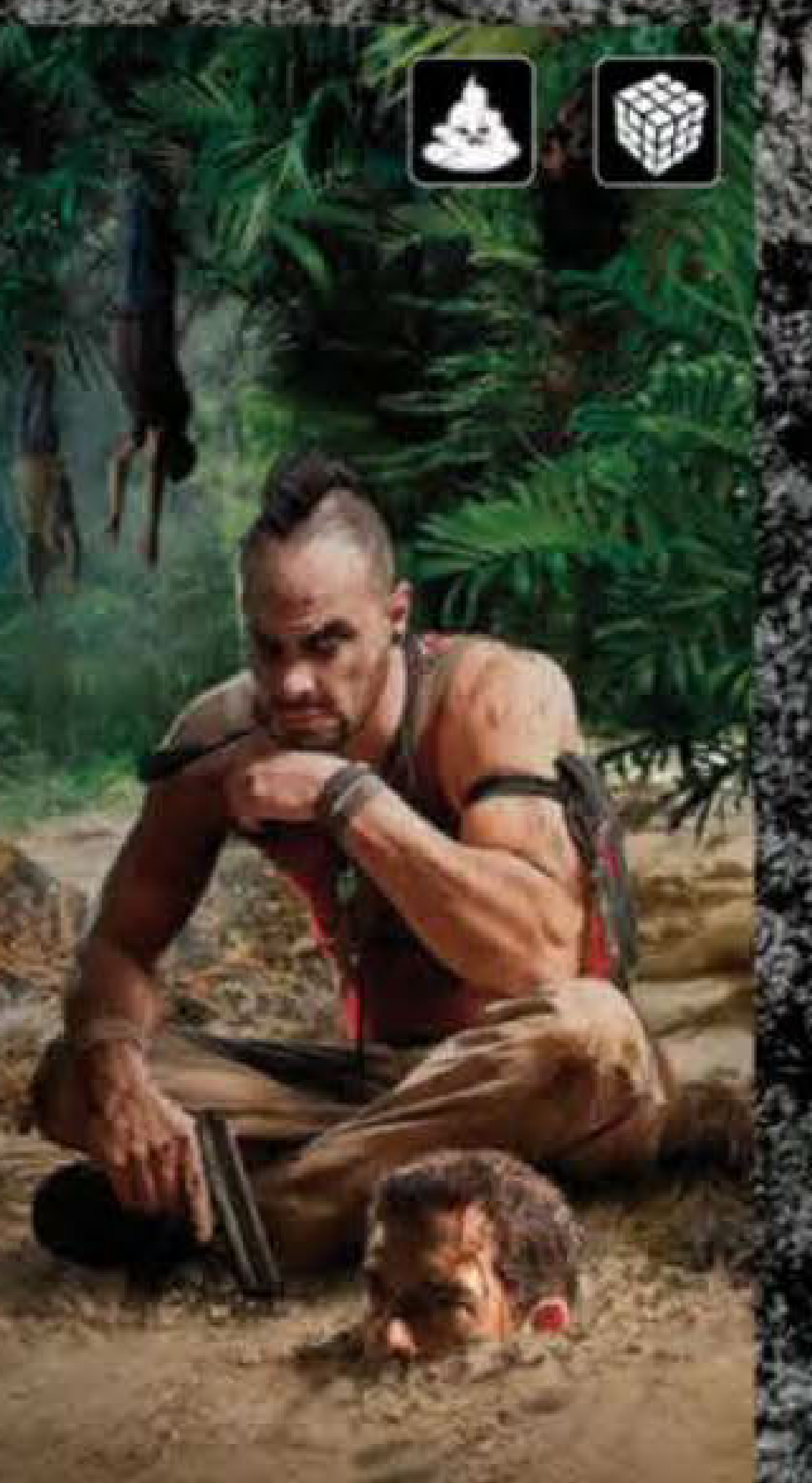

Apareció en:
Shadow of the Colossus

Normalmente las batallas contra jefes son la mejor parte de un videojuego, tan es así, que *Shadow of the Colossus* se centró en estos momentos: 16 jefes y ni un solo enemigo común. Todas estas batallas son épicas, únicas y cuando finalmente entierras tu espada en su punto débil, es imposible no sentir que parte de tu humanidad está muriendo junto con el coloso. Si de buenas batallas se trata, nuestra favorita es la de Phalanx, una bestia alada que nos orilla a usar nuestro caballo para alcanzarlo y saltar sobre una de sus alas.



05 VAAS MONTENEGRO

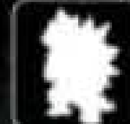
Apareció en:
Far Cry 3



No nos imaginamos qué tuvo que consumir la mamá Montenegro durante el embarazo para tener a dos hijos tan... "especiales". La hermana de Vaas, Citra, le propone al protagonista sacrificar a sus amigos a cambio de unos cuantos minutos íntimos con ella, para después también matarlo; es por ello que, en comparación con su pariente, parecía que Vaas era normal, pero después conoció las drogas y todo un imperio de tráfico con ellas.

Vaas es como un amigo junkie común: te platicará de forma casual de cintas y soltará referencias como *Bambi*, *Forrest Gump*, *McLovin'*, y ya cuando llega a niveles más profundos, hasta usará frases de Albert Einstein. Disfrutas estar con él, pero si están demasiado tiempo juntos, temes que te saque los órganos o te intente matar por milésima ocasión.

BOWSER

Apareció en:
Serie de Super Mario Bros.

Es imposible hacer un listado de los mejores jefes sin mencionar a Bowser, el archienemigo del plomero rojo. Bowser es un rey ambicioso: no se conformará con derrotar a Mario, también quiere casarse con Peach y conquistar el Reino Champiñón. En vez de negociar con el papá de Peach y perfumarse con una buena colonia, como un rey normal que quiere expandir su reino y obtener un heredero, usará la fuerza bruta como medio. Tal vez obtendría todo lo que quiere si le diera al rey Champiñón un par de Koopa Troopas y dos vacas, pero él prefiere el método difícil.

Batallas destacadas: Super Mario 64, Super Mario Galaxy



04 KEFKA PALAZZO





Apareció en:
Final Fantasy VI





Su vestimenta va más allá de desenterrar tus traumas de miedo con los payasos, ¡Kefka te hará reír más de una vez! Es cruel, escandaloso, sádico y aunque odia todo y a todos, constantemente escucharás su maniática carcajada.

Él no tiene un pasado oscuro que justifique sus acciones atroces: además de que está muy zafado, simplemente disfruta ver el sufrimiento ajeno hasta el punto que a la mitad de *Final Fantasy VI*, este sociópata destruye el mundo y se convierte en un dios. ¡Pocos villanos logran triunfar de esta forma! A partir de aquí, Palazzo deja atrás su personalidad graciosa por una imagen fuerte e imponente. Sin duda, éste es el mejor antagonista que ha tenido cualquier RPG.

ASÍ SON LOS MALVADOS

Buena Batalla  Icónico  Difícil  Simpático  Imponente  Complejo 

03

THE END

Apareció en: Metal Gear Solid 3: Snake Eater



No destaca por su personalidad, definitivamente no es imponente y todavía con estos defectos, The End se robó el tercer lugar en este conteo. Todo su encanto se debe a que hay tres formas de matarlo y una rompe la cuarta pared:

La tradicional: ¡Una batalla justa de francotirador contra un Snake equipado! Usa detectores arcaicos de sonido, espera a que funcionen tus googles termales y reza para que de vez en cuando te encuentres a este senil enemigo que se oculta en la selva y sólo te dispara desde lejos. Este método puede demorar hasta más de dos horas.

La veloz: Antes de la batalla contra él, el anciano es visto siendo empujado sobre una silla de ruedas justo después de un cinema. Si eres suficientemente rápido y hábil, podrás acertarle un tiro a la cabeza que te evita la pelea.

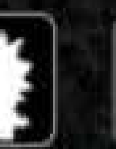
La tramposa: The End se la pasa durmiendo porque sólo le quedan unas cuantas horas de vida y quiere que se inviertan en una batalla justa contra Naked Snake, es lo único que necesita este viejecillo antes de morir. ¡Quítale todo lo honorable a esa ideología con un descuido o trampa! Si guardas el juego durante la batalla y no regresas hasta semanas después (o adelantas el reloj del PlayStation 2), te encontrarás con que The End ya está muerto. ¡El pobre murió esperándote!

02

GANONDORF/GANON

Apareció en: Serie de The Legend of Zelda







Si creen que ya conocen mucho sobre niños malcriados que sólo piden más y no están conformes con nada, espérense a conocer la historia de Ganondorf. Los Gerudo son una tribu que consiste en puras mujeres y cada 100 años nace un hombre, quien se convierte en el rey. Ganon tuvo esta suerte (con su respectivo harem) y fue privilegiado con poderes mágicos... ¡pero no está feliz! Quizá le entró demasiada arena a la ropa y eso lo hizo tan malévolo que busca la Triforce para sumir el mundo entero en caos y destrucción.

Ya sea en su forma común o como Ganon (su transformación más poderosa), el príncipe de la oscuridad ha renacido en decenas de juegos de *The Legend of Zelda*. Lo mejor de este jefe es que por más veces que lo hayamos eliminado, cada batalla contra él es única y muy divertida.

Batallas destacadas:
Ocarina of Time, The Wind Waker





01


GLADOS

Apareció en: Serie de Portal

GlaDOS se presenta como una agradable voz que te ayudará a cumplir tus objetivos por el bien de la ciencia, pero poco a poco muestra sus verdaderas intenciones, ¡quiere matarte como una rata fallida de laboratorio! Pero no de cualquier forma, antes intentará ser tu amiga y hasta te organizará una emotiva reunión con tus padres que nunca conociste (y que no te quieren): es sádica, narcisista, pasiva-agresiva y con un humor muy negro. Es imposible que no te agrade su personaje y que sus frases no te provoquen reír a carcajadas, lo cual hace que eliminarla sea lo más retador en este puzzle del 2007. Lo admitimos, contrajimos el Síndrome de Estocolmo.

En *Portal 2* tuvimos la oportunidad de hacer equipo con ella para retomar Aperture Science y de paso conocer un poco de su pasado, ¡GlaDOS fue obligada a formar esta alianza! No porque cambió su sentir hacia ti, sino porque ella era una patata.

Colocar a esta villana como la número uno de nuestro conteo es en definitiva algo controversial, pues fuera de los cameos, GlaDOS sólo ha salido en dos juegos; pero con ese par de apariciones, ha logrado más que todos los demás villanos en decenas de videojuegos. Si en verdad lo dudas, es porque no has jugado *Portal*. ¡Deja de leer y hazlo! Luego nos lo agradeces.



UN PASADO QUE NUNCA EXISTIÓ

STEAM

Si hay un término que parece estar cada vez más en boga es el de Steampunk, gracias a recientes y futuros lanzamientos basados en su premisa. Debido a que no todos están conscientes de lo que encierra esta provocativa idea, vamos a arañar un poco su superficie.

Por A. Quatermain

Como tal, el Steampunk, basado en los términos en inglés steam (vapor) y punk, es un género de ficción literario retrofuturista que juega con la noción de un pasado "diferente", de una realidad que nunca existió (ucronía) basada en el siglo XIX. A pesar de que en su forma más pura se desenvuelve a través del largo mandato de la Reina Victoria (1837-1901) en Inglaterra, esto no es 100% forzoso.

Si bien hay precursores del género, el primero en acuñar dicho término fue el escritor K. W. Jeter, quien en los años ochenta buscaba una forma de definir su novela, *Morlock Night*, junto con los trabajos de sus colegas James P. Blaylock (*Homunculus*) y Tim Powers (*The Anubis Gates*), todos ellos fascinados con el pasado y con la idea de "¿qué hubiera sucedido si...?".

UN SIGLO DE LUCES Y SOMBRAS

No por nada el siglo XIX genera un fuerte atractivo en los escritores de este tipo de ciencia ficción. Aparte de ser la época donde concluyó la primera Revolución Industrial, fueron años donde se llevaron a cabo importantes avances científicos y tecnológicos, además de grandes cambios sociales, económicos y culturales. Marcó el auge del ferrocarril y el buque de vapor, así como la máxima expansión de los imperios coloniales.

Acontecimientos como la Guerra de Secesión Estadounidense, la construcción del Canal de Suez, la explosión del volcán Krakatoa en Indonesia o los asesinatos de Jack el Destripador se mezclaron con la "Guerra de las Corrientes" entre Thomas Alva Edison y Nikola Tesla, el descubrimiento de la vacuna contra la rabia de Louis Pasteur o la publicación de *The Origin of Species* de Charles Darwin.



VETAS CREATIVAS DEL AYER

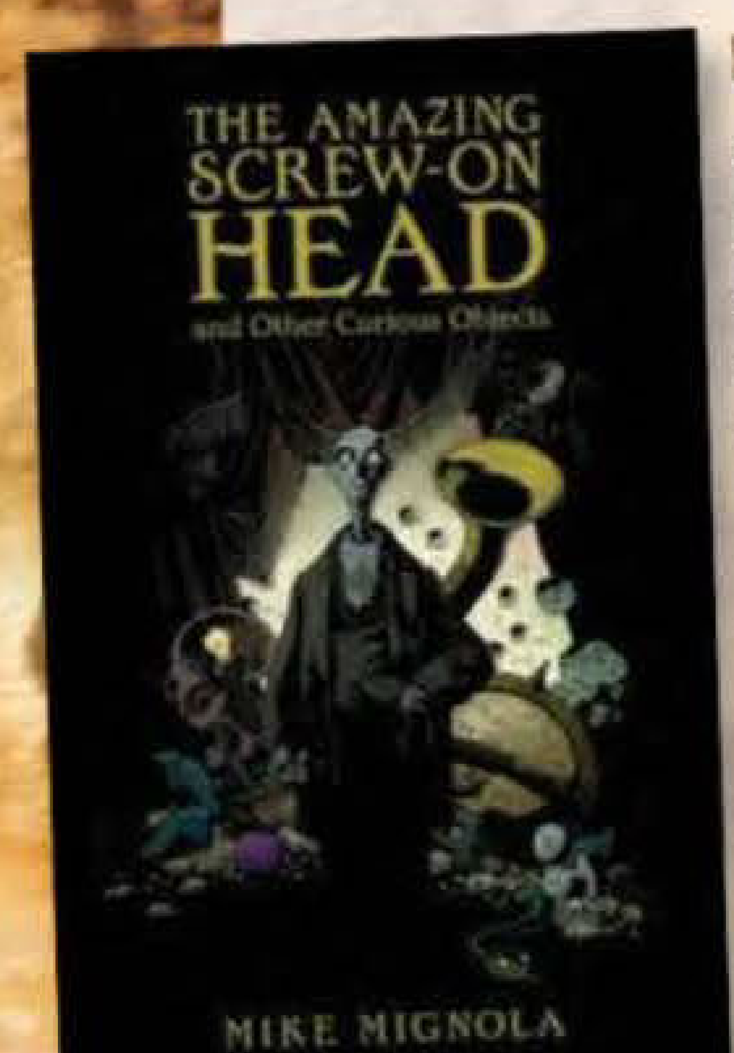
Aunque siempre se ha señalado a Jules Verne y H.G. Wells como las principales fuentes de inspiración de los escritores de Steampunk, debido a sus ideas adelantadas con respecto a su tiempo, hay muchos más escritores cuyos trabajos han servido de fértil manto para sus semillas creativas, como Bram Stoker, Mary Shelley, Robert Louis Stevenson, Sir Arthur Conan Doyle, Herman Melville, Mark Twain y hasta Emilio Salgari.



Además de la era victoriana, algunos autores han extendido el Steampunk hasta la eduardiana, que incluye los años de 1901 a 1910





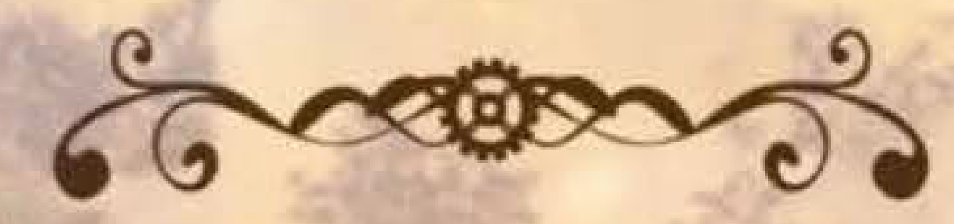


REBASANDO LÍMITES Y ROMPIENDO ESQUEMAS

Como era de esperarse, el Steampunk no se ha limitado al ambiente literario, sino que ha ido permeando otros medios y dejando atrás las fronteras del Imperio Británico. Dejando a un lado las adaptaciones de las obras de Verne y Wells, es válido tener en cuenta ciertos guiños, como las invenciones y la locomotora del Dr. Emmett Brown en *Back to the Future Part III*, hasta ser parte de la trama principal como en *Wild Wild West*, basada en la serie de TV homónima (parte del subgénero Weird West) o el film chino *Tai Chi Zero*.

El cómic también ha jugado con la idea. No es posible dejar de mencionar tanto a *Steampunk*, de Chris Bachalo y Joe Kelly, como los primeros tomos de *The League of Extraordinary Gentlemen* de Alan Moore (que tuvo su adaptación en el cine), *The Amazing Screw-On Head* de Mike Mignola y la mini-serie *Hearts of Steel de The Transformers: Evolutions*.

Lo mismo puede decirse del manga y del anime, con obras como *Nadia: The Secret of Blue Water, Steamboy* y, de cierta manera, *Fullmetal Alchemist*, aunque parte de esta serie cae más en la categoría de Diesel Punk, con avances que recuerdan a los primeros años de la década de los veinte del siglo pasado.



A pesar de ser un escritor posterior, más de un creador de este tipo de obras ha tomado un poco de inspiración de Howard Phillips Lovecraft





MODA DECIMONÓNICA

La influencia del Steampunk ha llegado a tal grado que incluso ha influido en la moda y realización de objetos de uso cotidiano, cuya estética retro dota a estos objetos de un particular exotismo, haciendo uso no solo de tuberías, sino también de aditamentos para muchos anticuados. Estos atuendos suelen ser vestidos por los fans del cosplay a quienes fascina este tipo de corriente.







Los videojuegos tampoco podían quedar ajenos a la influencia del Steampunk. Como sucede con otros medios de expresión, a veces sólo incorporan elementos básicos en dimensiones de fantasía que poco o nada tienen que ver con el mundo real. Muestra de esto sería el de *The Legend of Zelda: Spirit Tracks*, con el trenecito que Link conduce y que hace uso de una tecnología que se creería ajena a Hyrule.

Lo mismo podría aplicarse a RPGs como *Skies of Arcadia: Legends*, diversas entregas de *Final Fantasy*, *Wild ARMs* o hasta *Shining Force*. Lo mismo sucede en *Warcraft*, donde no es nada raro que los creativos gusten mezclar elementos tanto de Steampunk, Diesel Punk u otras corrientes en sus obras, tratando de ofrecer algo diferente a la audiencia que consume sus productos.



Aunque algunos elementos del Weird West lo emparentan con el Steampunk, este subgénero tiene libertades creativas





En grado a su verosimilitud y fidelidad, algunos autores separan al Steampunk en dos categorías: histórico y fantástico



Obviamente, también hay otros títulos que se sumergen más en el concepto. No puede dejarse a un lado a *The Order: 1886*, que a pesar de sus carencias tiene una excelente ambientación y refleja bien la idea que se tiene de un mundo movido por el vapor y el carbón. Lo mismo puede decirse de *Code Name: S.T.E.A.M.*, donde vehículos basados en estas tecnologías recorren las calles o los dirigibles surcan los cielos.



BOILERPLATE: MARAVILLA MECÁNICA

¿Alguna vez imaginaste que un robot estuvo al lado de Pancho Villa en la Revolución Mexicana? Pues hubo alguien quien jugó con dicha idea. Se trata del artista Paul Guinan, autor de *Boilerplate*, un robot ficticio creado en el siglo XIX que estuvo presente en diversos hechos históricos (gracias al uso de fotomontajes). Tan atractiva resultó la supuesta biografía de este ingenio mecánico, que llamó la atención de J.J. Abrams y Bad Robot para crear una película basada en este personaje.

VAPOR Y CARBÓN VIRTUALES

Además de los ejemplos mencionados anteriormente, existen otros juegos que incorporan elementos de Steampunk en su historia, ambientación y mecánica. Ésta es una selección de los que consideramos que deberías darle una oportunidad, y veremos quien más se le agrega en el futuro. Probablemente *Assassin's Creed Victory* de Ubisoft tenga también algunos toques de Steampunk.


2



1


4


3

ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA (2001)

1

Desarrolla Troika Games
Publica Sierra Entertainment

Conocido también como *Arcanum*, este RPG para PC nos sitúa en el continente del mismo nombre, donde los avances de su propia Revolución Industrial, como armas inspiradas en las invenciones de Tesla e ingrávidos zepelines se mezclan con elementos típicos de High Fantasy, como elfos, enanos y ogros. Fue una lástima que nunca tuviera una secuela.

AMERICAN MCGEE'S ALICE (2000)

2

Desarrolla Rogue Entertainment
Publica Electronic Arts

Basado en la obra del escritor Lewis Carroll, este título de acción aventura multiplataforma no solo tiene elementos de Steampunk, sino que incorpora otros provenientes de un género emparentado, el Clock Punk, donde la tecnología se basa en el uso de engranes y relojería. Parte de esta estética la veríamos de regreso en el juego *Alice: Madness Returns*.

BIOSHOCK INFINITE (2013)

3

Desarrolla Irrational Games
Publica 2K Games

Aunque su trama se lleva a cabo en 1912, si nos atenemos a la época eduardiana todavía cae dentro de la categoría de Steampunk. Mucha de la tecnología empleada en esta aventura de Booker y Elizabeth está claramente inspirada en esta corriente, en especial la ciudad flotante de Columbia, a pesar del uso de la técnica de levitación cuántica.

STEAMBOT CHRONICLES (2005)

4

Desarrolla Irem
Publica Atlus USA

Este Action RPG del PS2 nos sitúa en una dimensión diferente, donde mechas alimentados con el poder del vapor, conocidos como Trotmobiles, son la cosa más común del mundo. Repleto de misiones alternas, minijuegos y otros elementos, *Bumpy Trot* (como también se le conoce) se ha ganado con el tiempo el status de título de culto por parte de sus fans.

DISHONORED (2012)

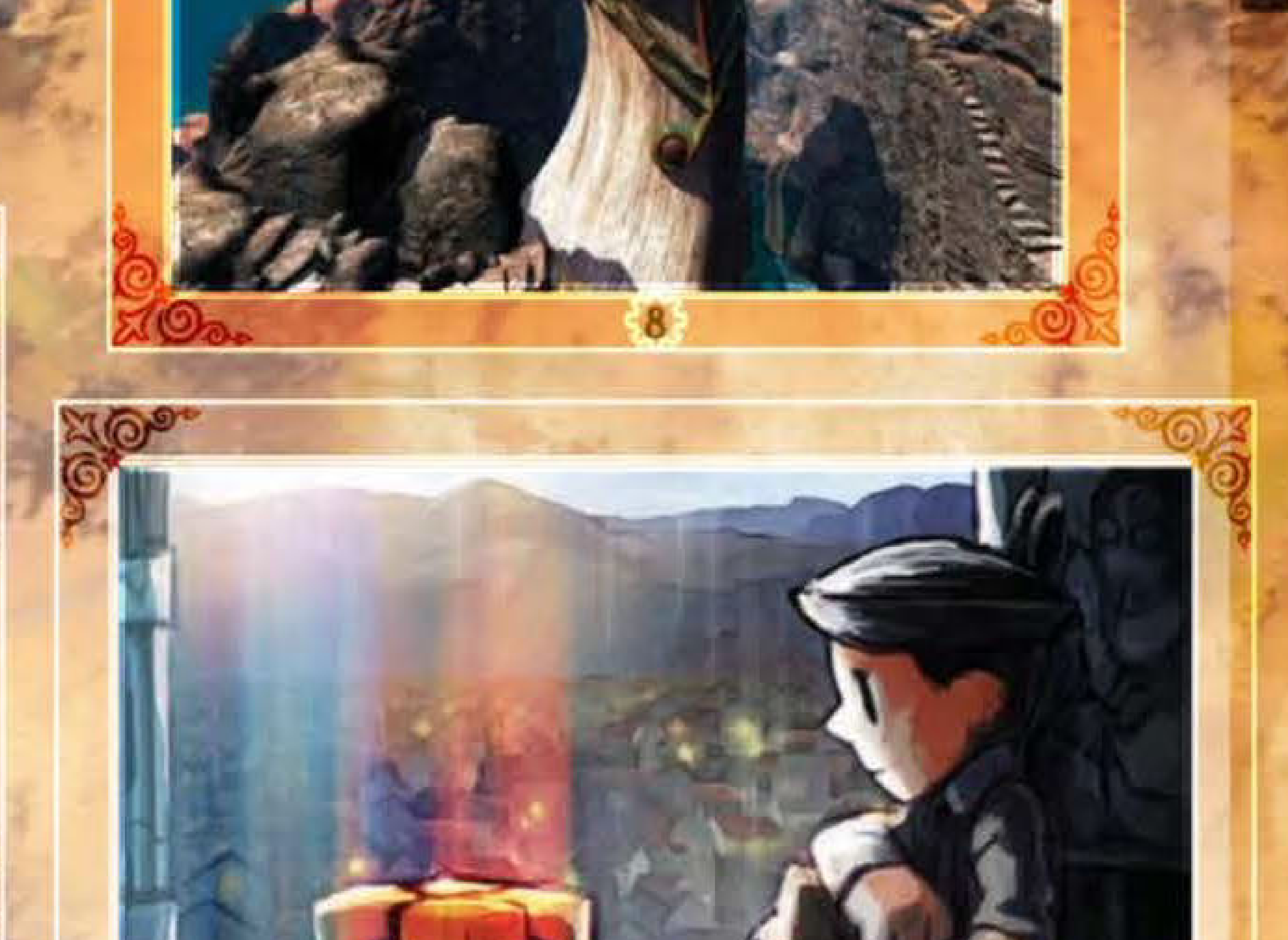
5

Desarrolla Arkane Studios
Publica Bethesda Softworks

El mundo donde se desenvuelve Corvo tiene una fuerte influencia de este género de ciencia ficción, en especial en su estética, y no por nada Dunwall recuerda a ciudades reales como Londres o Edimburgo. Sin embargo, en lugar de ser el carbón la principal fuente de energía, es el aceite de ballena lo que lo sustituye, otro medio que suena bastante justificable.



5



8



6



9



7

10

RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS (2006)

6

Desarrolla Big Huge Games
Publica Microsoft Game Studios

Los mecanizados ejércitos de una de las facciones disponibles en este RTS tienen claras alusiones al Steampunk y Clock Punk. Sin embargo, su fuente de inspiración es mucho más antigua, ya que toman como base los diseños realizados por el insigne Leonardo da Vinci. Precisamente el apellido de este genio italiano es el que les da nombre, los Vinci.

THE CHAOS ENGINE (1993)

7

Desarrolla The Bitmap Brothers
Publica Renegade Software

Este juego también rinde tributo a un genio del siglo XIX, el ingeniero Charles Babbage, bajo la forma del Barón Fortesque, creador del Chaos Engine, un dispositivo que ha quedado fuera de control. En concreto, se trata de un título run and gun con perspectiva desde arriba, donde controlamos a un grupo de mercenarios que buscan restaurar el orden.

MYST SAGA (1993)

8

Desarrolla Cyan Worlds
Publica Brøderbund

Al menos los cuatro primeros juegos de esta serie de los hermanos Miller están colocados en mundos con clara inspiración Steampunk y que se sitúan a inicios del siglo XIX. Aunque el nombre de la franquicia se inspira en el título del libro *The Mysterious Island* de Jules Verne, los juegos que la comprenden se toman diversas libertades creativas.

TESLAGRAD (2013)

9

Desarrolla Rain Games
Publica Rain Games

Hasta su mismo nombre homenajea al inventor Nikola Tesla. No obstante, esta mezcla de título de plataformas y puzzle deja a un lado a Occidente, situando su trama en el Reino de Elektropia que tiene claras influencias de Europa del Este. Los avances de la ciencia se manejan como tecnología perdida, en un mundo movido por la electricidad.

STEEL EMPIRE (1992)

10

Desarrolla HOT• B
Publica Flying Edge

Los shoot 'em ups no podían quedar fuera, y menos este título situado en "18XX" donde no solo peleamos contra aviones, dirigibles y tanques aéreos, sino contra enormes jefes mecanizados y naves que hasta parecen inspiradas en las primeras adaptaciones fílmicas de *From the Earth to the Moon*, de Jules Verne. Es una de las joyas del famoso Sega Genesis.



43 AÑOS DE DIVERSIÓN

¿Cuántas consolas has tenido? ¿Recuerdas cuántas horas has estado sentado frente a la tele dándole a los videojuegos desde que tuviste la primera? Esta industria, con algunos altibajos, ha sido exitosa y la cantidad de consolas que se han creado es vasta, así es que demos un pequeño paseo con lo más representativo de estos objetos que nos transportan a otros mundos. **Por Rafa**

Si comenzamos el recuento desde 1972 con la salida de la consola de Magnavox como el inicio de una industria prominente, tendríamos tanta información como para llenar cualquier biblioteca decente. Aunque los videojuegos se originaron desde la década de los 40 con aquellos juegos de computadora que se crearon gracias a la tecnología que utilizaban tanto el ejército británico como el estadounidense durante la Segunda Guerra Mundial, se puede decir que fue la consola Odyssey de Magnavox la primera en poner las reglas de lo que hoy conocemos como industria del videojuego. Desde hace 43 años hemos visto y probado un gran número de consolas, la evolución ha sido notable y vertiginosa, hay de todo y para todos... y lo mejor está por venir.

En la edición de abril del año pasado, dentro de un especial que hablaba de la vida gamer en los ochenta, publicamos una línea de tiempo nombrando las mejores consolas; y en esta ocasión podrás ver la historia de éstas dividida por generaciones.

PRIMERA GENERACIÓN

Aquí empezó todo lo que conocemos como diversión casera de videojuegos. Aunque Magnavox fue quien dio el primer golpe, fue Atari quien tiempo después lograría la popularización de las consolas.

1972 Magnavox Odyssey

EL DATO
Se les engañó a los clientes en las tiendas de que esta consola sólo era compatible con televisores Magnavox.

ASÍ ESTABA
Hecha de transistores, resistencias y condensadores.

OFERTA
28 juegos.

TAMBIÉN EXISTIERON
Coleco Telstar, Atari Pong.

SEGUNDA GENERACIÓN

Esta generación marcó lo que sería la verdadera competencia entre consolas. Atari (con la 2600 y 5200), Mattel (con Intellivision) y Sega (con SG-1000) pondrían las reglas de la oferta y la demanda de un mercado en crecimiento.

1977 Atari 2600

EL DATO
Atari vendió sus consolas durante 14 años. Lograron colocar 30 millones de la versión 2600 en casas de todo el mundo.

ASÍ ESTABA
Contaba con unidad central de procesamiento completa y tres circuitos integrados.

OFERTA
Pac-Man fue el juego más vendido.

TAMBIÉN EXISTIERON
ColecoVision, Intellivision, Atari 5200, SG-1000.





MIENTRAS TANTO, EN EL MUNDO PASABA...

1972
Alan Alcorn da a conocer uno de los juegos más jugados de la época, el cuál simulaba una mesa de tenis. Así es, el mundo conoció el *Pong*.

1977
Nace Yusef Merhi, pionero del arte digital, quien fue el primero en utilizar una consola (Atari 2600) para crear una obra de arte. Entre su trabajo destaca el *Reloj Poético*, una máquina que genera 86 mil poemas distintos al día.



1983
Microsoft lanza el MSX, un microordenador casero del que salieron juegos como *Bomberman* y *Metal Gear*.



1990
Para la salida de SNES, Nintendo incluye *Super Mario World*, juego desarrollado por Nintendo EAD que ocupaba apenas 4 MB de memoria.



1994
Después de tres años de llamarse Silicon & Synapse, tomarían el nombre de Blizzard Entertainment; así se les conoce hasta la fecha.



TERCERA GENERACIÓN

Después de la crisis en la industria de consolas, Nintendo abre una ventana por donde regresaría la luz con el NES. La era de los 8-bits ha llegado. Atari y Sega siguen, pero su futuro no pinta bien.

1983
Nintendo Entertainment System

EL DATO

En Japón se le llamaba Family Computer (Famicom), en Corea del Sur: Hyundai Comboy, en Rusia: Dendy, y en Asia: Tata Famicom.

ASÍ ESTABA

Microprocesador de 8-bits, 2 KB de RAM. Soporte de hasta 32 KB de programa ROM.

OFERTA

Cerca de 62 millones de unidades vendidas.

TAMBIÉN EXISTIERON

Atari 7800, Sega Master System.



CUARTA GENERACIÓN

Después de que el mundo quedó impresionado con las gráficas 8-bit, lo mejor estaba por venir, pues las consolas de esta generación saltaron a los 16-bits. ¿Gracias a quién? Así es, a Nintendo con la consola Super Nintendo.

1990
Neo-Geo

EL DATO

Fue la consola más potente y más cara. Tuvo el récord de vida útil con siete años de producción de hardware y 14 años de venta de software.

ASÍ ESTABA

Procesador central de 12 MHz, resolución de pantalla de 320x224, 64 KB de RAM.

OFERTA

The King of Fighters fue el juego más vendido.

TAMBIÉN EXISTIERON

Sega Mega Drive, Super Nintendo Entertainment System, TurboGrafx-16.

QUINTA GENERACIÓN

La era de los 32-bits trae consigo nuevos contendientes como el caso de Sony con PlayStation y el adiós de otros como lo fue Atari con sus consolas. Extrañamente, la baraja de opciones en cuanto a hardware se abre de manera interesante, con marcas que harían debut y despedida como Apple con su consola Apple Pippin, Casio con Casio Loopy, y Commodore pasaba de PC a consola con la AmigaCD32.

1994
PlayStation

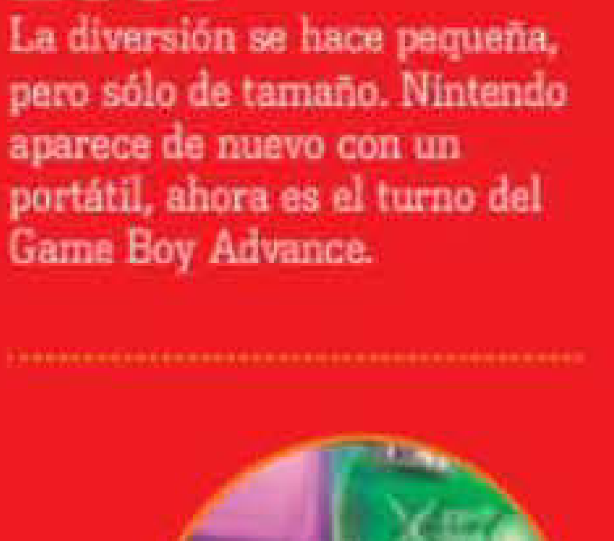
EL DATO
Sony no conocía lo que era la venta masiva de productos hasta que incursionó en los videojuegos. Con esta primera versión logró ventas de poco más de 104 mil unidades.
ASÍ ESTABA
Procesador de 32-bits, RAM central de 128 MB, RAM de video de 64 MB.
OFERTA
Gran Turismo fue un éxito de ventas.
TAMBIÉN EXISTIERON
Atari Jaguar, Sega Saturn, Nintendo 64, Apple Pippin, Casio Loopy, AmigaCD32, 3DO Interactive.

SEXTA GENERACIÓN

¿Jugar contra otros que no estén sentados junto a mí? Suena tan descabellado que podría funcionar. Además de eso, esta generación expandió los usos de las consolas, pues en algunas, como la PS2 podías ver películas a través de su lector de DVD. En esta generación también vimos la despedida de Sega como desarrolladores de harware y la llegada de Microsoft a la pelea.

2001
Xbox

EL DATO
Desde 1998 Microsoft colaboró con Sega para adaptar el Windows CE en la Dreamcast, tres años después entraría en la competencia.
ASÍ ESTABA
Procesador central de 32-bits, disco duro de 8 GB, dos procesadores nForce de nVidia.
OFERTA
Halo 2 se convertiría en el estandarte de una nueva generación de FPS.
TAMBIÉN EXISTIERON
PlayStation 2, Nintendo GameCube, Sega Dreamcast.



2001
La diversión se hace pequeña, pero sólo de tamaño. Nintendo aparece de nuevo con un portátil, ahora es el turno del Game Boy Advance.

2005
Elijah Wood, mientras era un hobbit famoso, anuncia durante un programa especial de MTV el Xbox 360 de Microsoft... ¡aplausos!



2006
El juego más vendido de este año, fue *Madden NFL 07* (PS2), seguido de *New Super Mario Bros.* (NDS).



2012
Una de las franquicias más queridas cumple 25 años de existencia, se trata de *Metal Gear*. Otro que también llega a esa edad es *Mega Man*.



2013
Rockstar Games engorda sus carteras con *Grand Theft Auto V*, pues este título se llevó las mejores calificaciones y consiguieron las mejores ventas.



SÉPTIMA GENERACIÓN

¿Alguien dijo Blu-ray? Sony lo incorpora en el PS3. Esta generación, más allá de ofrecer un salto gráfico importante y la incorporación de tecnología multinúcleo para mejorar la experiencia, la lucha por las consolas sólo deja a tres contendientes serios: Sony, Microsoft y Nintendo.



2005 **Xbox 360**

EL DATO

Al momento se han vendido alrededor de 84.4 millones de consolas.

2006 **PlayStation 3**

EL DATO

Al momento se han vendido aproximadamente 84.3 millones de consolas.

2006 **Wii**

EL DATO

Al momento se han vendido alrededor de 101.4 millones de consolas.



OCTAVA GENERACIÓN

La actual generación de consolas tiene poco más de un año de vida, no ha sido lo que se esperaba pero al parecer, como dice la canción, "siempre vendrán tiempos mejores". La pelea sigue siendo entre las empresas de Japón y la norteamericana, y aunque algunos valientes han asomado la cabeza (Ouya, Amazon Fire TV), la competencia no admite novatos. Por ahí Valve pone algo nerviosas a las trasnacionales a finales de año, pero habrá que esperar.

2012 **Wii U**

EL DATO

A estas fechas, Nintendo se acerca a los 10 millones de consolas vendidas.

2013 **PlayStation 4**

EL DATO

Este año lo empezaron con 18.5 millones de consolas vendidas.

2013 **Xbox One**

EL DATO

En febrero habían alcanzado la cantidad de 11.8 millones de ventas en unidades.







FRENTE A FRENTE

Dos de los representantes más importantes de la industria nos dicen cómo ha sido su vida en el mundo de los videojuegos y lo que esperan de esta industria respecto a las consolas.

Jaime Limón

XBOX BUSINESS GROUP LEAD PARA MICROSOFT MÉXICO



¿Cuál fue tu primer consola?
Un Atari 2600.





¿Cuál es tu consola favorita?
Xbox One. Aunque Xbox 360 tiene un lugar especial en mi corazón.

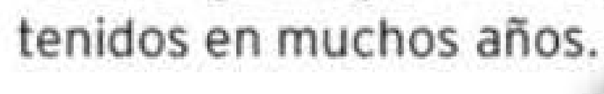
¿Cómo ves la actual generación de consolas, ha sido suficiente o le falta por explotar el potencial?
Como en generaciones previas, es a partir de este momento en la vida de la generación donde veremos más y mejores juegos y experiencias. Lo mejor está por comenzar. Y 2015 es un "año *Halo*".

¿Cuánto tiempo seguirán desarrollando juegos para Xbox 360?, ¿existe ya una fecha para cerrar el ciclo de la séptima generación de consolas?
Xbox 360 sigue siendo una plataforma importante para nosotros. Sabemos que desarrolladores independientes y los grandes publishers siguen trabajando en nuevos títulos.

¿Qué esperarías o qué te gustaría ver en una novena generación de consolas?



No me atrevo a pensar en la siguiente generación. Xbox One tiene todavía muchas sorpresas que dar éste y los próximos años y Microsoft tiene hoy más foco en gaming e innovación de lo que hemos tenidos en muchos años.



Nobie Yamawaki

GERENTE DE MARKETING DE PRODUCTO REGIONAL DE SONY

¿Cuál fue tu primera consola?
Atari 2600 usadísimo que me regaló un primo cuando tenía cinco años. Aun así invertí más horas en *Pitfall* y *Ms. Pac-Man* que en cualquier otra actividad. Era lo máximo para mí.



¿Cuál es tu consola favorita?
Mi consola favorita y la razón por la que trabajo aquí era la PlayStation original. Recuerdo que cuando salió estaba entre comprarme un Nintendo 64 o un Sega Saturn. Compre *Battle Arena Toshinden* y *NBA JAM* como juegos de prueba. No creía que los juegos se podían ver tan increíbles y tener un sonido 16-bit.

¿Cómo ves a la actual generación de consolas?, ¿ha sido suficiente o le falta por explotar el potencial?
La generación actual de consolas me encanta porque resalta lo más importante: la experiencia de juego para nuestros gamers de Play. El PlayStation 4 es revolucionario en el sentido que el enfoque primordial son los consumidores. Cada detalle de la consola contribuye para asegurar que el juego sea más atractivo, inmersivo y, claro, también divertido. Aún no hemos visto el total potencial de esta generación y estoy seguro de que hará que las experiencias definidas por los videojuegos lleguen a un nivel nunca imaginable.

¿Cuánto tiempo seguirán desarrollando juegos para PlayStation 3?, ¿existe ya una fecha para cerrar el ciclo de la séptima generación de consolas?
El PlayStation 3 es una consola que tiene cosas increíbles para ofrecerle a nuestros gamers. Tenemos una biblioteca sinfín que sigue creciendo y aparte con programas como FAVORITOS, puedes seguir disfrutando de juegos clásicos.

¿Qué esperarías o qué te gustaría ver en una novena generación de consolas?
PlayStation 4 tiene mucho que ofrecer, y las cosas que vienen son inimaginables. Sabiendo lo que esta generación puede brindar, la próxima tendría que incluir un Holodeck de *Star Trek* o implantes cerebrales que nos permitirían realmente vivir las increíbles aventuras de nuestros títulos.



EL FENÓMENO DE ORIENTE

Puzzle & Dragons

Con el anuncio de las versiones para el N3DS de la serie es muy probable que más de un jugador se haya preguntado ¿qué es *Puzzle & Dragons* (también conocido como *Pazudora* o *PAD*)? Y es que, a pesar de contar con más de 41 millones de descargas a nivel mundial hasta inicios de este año, contando las entregas de iOS y Android, su popularidad no es tan grande como pudiera pensarse (incluso en México no se puede descargar). Es por eso mismo que nos dimos a la tarea de hablar de lo más relevante de este fenómeno.

Por A. Quatermain

MECÁNICA Y JUGABILIDAD

Aunque *PAD* es el típico puzzle donde debemos unir más de dos piezas y crear combos, la adicción a éste proviene de sus elementos RPG. Al estilo de *Pokémon*, podemos elegir de entre alrededor de 1,500 monstruos, criaturas u otras entidades, que adquirimos en nuestros recorridos en los calabozos en que se divide el juego; también es posible recurrir a la evolución, fusión tipo *Shin Megami Tensei*, o comprándolos.

Sin embargo, el éxito de nuestros ataques contra los enemigos son el resultado de qué tan afortunadas sean nuestras jugadas. Esto, sumado a lo anterior, convierte a *Puzzle & Dragons* en un título donde la estrategia siempre está presente, lo que da como resultado una afortunada fusión de conceptos. Sin embargo, como suele suceder en el ambiente móvil, esta atractiva oferta pudo ser pasada por alto.

ÉXITO DE LA NOCHE A LA MAÑANA

Según Kazuki Morishita, dirigente de GungHo Online Entertainment, fue "por pura suerte" que el primer título de la serie provocara furor en el mercado japonés. También fue increíble ver cómo el trabajo de un equipo de seis o siete personas en sólo tres días se puso a la cabeza de toda la competencia. Aunque los anuncios en televisión lo dieron a conocer al gran público, fue la publicidad de boca a boca la que jugó un papel vital.

GANANCIAS MILLONARIAS

Los ingresos obtenidos por *Puzzle & Dragons*, que incorpora elementos de Free-to-Play en su modo de juego, permitieron que en el 2014 se convirtiera en la segunda franquicia con mayores ganancias en sistemas móviles, sólo detrás de *Clash of Clans* de Supercell y superando a *Candy Crush Saga* de King.



La música de *Puzzle & Dragons* es responsabilidad de Kenji Ito, a quien recordamos por su trabajo en la serie de *Mana*, así como Yukio Nakajima, de Rune Factory

APARICIONES ESPECIALES

Mucho del éxito de *PAD* tiene que ver con sus colaboraciones, donde personajes provenientes del anime (*Saint Seiya, Dragon Ball Z*), productos de consumo (Shinra Bansho, Hello Kitty), videojuegos (*Monster Hunter, Final Fantasy*) o hasta historietas (DC Cómics) pueden ser reclutados para ayudarnos en este título.

UNA SERIE QUE SE CONSOLIDA

Además del original *Pazudora*, hay más versiones, como *Puzzle & Dragons W, Puzzle & Dragons Battle Tournament, Puzzle & Dragons Trading Card Game* y *Puzzle & Dragons Z*. Ésta última es la primera en venderse en formato físico, y vendrá con *Puzzle & Dragons: Super Mario Bros. Edition* en mayo en América.

DOMINANDO EL SECTOR MÓVIL

La ingente cantidad de recursos obtenidos por GungHo Online Entertainment le han permitido adquirir a otras compañías. Los creadores de Ragnarok Online ahora son dueños de Grasshopper Manufacture y en conjunto con SoftBank Corp. (de la que forman parte), el 51% de las acciones de la finlandesa Supercell.

PAD: SUPER MARIO BROS. EDITION

Es un paso más allá dado por GungHo para popularizar la serie. A tal grado, que puede ser algo tan importante para la franquicia como en su tiempo lo fue el salto de *Tetris* al Game Boy.



RESIDENT EVIL® REVELATIONS 2

El miedo es una de las emociones más humanas; es tan natural que, gracias a él, hemos llegado al punto de alimentarlo durante casi 20 años a través de jugar una saga que representa nuestros mayores temores. *Resident Evil: Revelations 2* continúa el spin-off de 2012 en un momento donde Capcom carece de títulos frescos en su catálogo, ¿pero qué significa para la empresa nipona una entrega más? Es tiempo de mirar hacia el pasado y sacar nuestra bola de cristal para adivinar qué es lo que podemos esperar de *Resident Evil*. **Por Pamela**



Soltar el control; ese es uno de los pensamientos que vuelven a nuestra mente cuando recordamos la primera vez que jugamos *Resident Evil*. Han pasado 19 años desde esa ocasión; de hecho, directores, diseñadores y demás rostros han desfilado por Capcom, así como también hemos visto personajes distintos en las portadas de sus juegos. Claire Redfield, quien protagonizara *Resident Evil 2* (1998) y *Resident Evil Code: Veronica* (2000), finalmente es retomada por el equipo a cargo de la segunda parte de *Revelations*.

En agosto del año anterior se filtró lo que se convertiría en el primer vistazo a dicha entrega; a través del sitio oficial de Xbox, sólo una imagen conceptual fue suficiente para poner a especular a su enorme legión de fanáticos. Todo lo anterior se confirmó hasta la conferencia de Sony en el Tokyo Game Show, donde se hizo público que es el mismo equipo del primer *Revelations* el que continúa trabajando en el proyecto.

El productor de *Revelations 2* es Michiteru Okabe, quien afirma que Capcom ha dado un gran paso, ¿pero en qué dirección? Ya que su modelo de juego ha cambiado de un título completo, con lanzamiento digital y físico, hasta llegar a ofrecer episodios semanales, podríamos sugerir que Capcom está más consciente de los cambios que se están dando en la industria, incluso lo han vivido en las entregas originales, como sucedió en enero pasado con el remake de GameCube de *Resident Evil*, el cual dio por terminada su exclusividad al llegar a PC, sistemas Xbox y PlayStation; tanta fue la euforia causada por él, que ahora lleva el título del juego digital de Capcom con el mejor lanzamiento en la PlayStation Network.







LOS ROSTROS DE REVELATIONS 2

La selección de personajes que ahora protagonizan *Revelations 2* no es en vano, y aquí te compartimos quiénes son.

Claire Redfield

Tras su aventura en Europa debido a *Code: Veronica*, la heroína se une a las filas de Terra Save, una organización antiterrorista en busca de nuevos talentos. Su retorno es uno de los más esperados en la saga, ya que no tenía apariciones estelares, salvo algunas secuencias en *Resident Evil: The DarkSide Chronicles* en 2009.

Barry Burton

Era compañero de Jill Valentine y Chris Redfield durante los eventos de la mansión Spencer, muchos fanáticos lo consideraban un personaje desperdiciado. Cabe recordar que en *Resident Evil 3*, es él quien salva a Jill por helicóptero; dio indicios de su familia durante un final alternativo de *Resident Evil* (1996).

Moira Burton

Desconocida hasta hace poco, el pasado de Moira es casi un misterio; es durante su primer día en Terra Save, al lado de Claire, que termina siendo confinada en una instalación ya abandonada. Su actitud irá cambiando conforme al avance de los episodios, donde pasará de ser una chica que no usa armas a la digna sucesora de su padre.

Natalia Korda

Los niños nunca habían tenido una presencia importante en *Resident Evil*, salvo una secuencia en *Resident Evil 2* con Sherry Burton, hasta la llegada de Natalia. Cuenta con poderes sobrenaturales y es capaz de combatir levemente contra sus agresores; usualmente es la guía de Barry y le previene sobre la ubicación de los enemigos.



CAPCOM Y LOS JUEGOS EPISÓDICOS

Los cuatro rostros de *Revelations 2* intentan llenar un vacío en la historia de la franquicia, ubicada entre 2009 y 2010, apoyando la teoría de que varios spin-offs son la siguiente fase para Capcom. Michiteru Okabe resaltó que, en esta ocasión, la salida por episodios también tenía el propósito de crear una conversación entre los seguidores semana a semana.

Debido a lo anterior notamos una clara posición de la compañía japonesa respecto a los últimos cuatro años; el nombre de *Resident Evil* es atractivo para todos los jugadores, incluso poniendo como ejemplo a *Resident Evil 6*, cuya crítica fue bastante dura y aun así logró vender cinco millones de unidades alrededor del mundo, no obstante, esta cifra estuvo muy por debajo de las expectativas de Capcom. Okabe también ha admitido que Telltale Games es una clara fuente de inspiración para los nuevos tiempos del estudio; son pequeñas dosis de acción y fan service que apetecerán a los jugadores de antaño, así como una oportunidad para que la distribución física se convierta casi en un lujo. Tampoco hay que olvidar los claros esfuerzos que se hacían notar desde la entrega anterior *Revelations*, donde los episodios tenían un recuento de lo sucedido, parecido a una serie televisiva; quizá en ese momento Capcom todavía sentía que el riesgo era demasiado alto o, peor aún, uno que no tenían el privilegio de costearse.

DE LOS MERCENARIOS AL MODO ASALTO

Una de las características que termina por completar la campaña de Claire y Barry es la del modo Asalto; en éste, los personajes se ven avanzando escenarios eliminando enemigos o simplemente defendiendo zonas u objetos. Pero éste no es un modo nuevo, ya que si analizamos el pasado de la saga, nos encontraremos con sus orígenes.



Resident Evil 3: Nemesis (1999)
En Los Mercenarios: Operation Mad Jackal, jugabas la campaña principal con varias limitaciones, como sólo un cuchillo o menos munición, lo cual daba un giro totalmente arcade al juego.

Resident Evil 4 (2005)
Aquí las cosas evolucionaron; el rango dependía de la cantidad de enemigos eliminados en cierto tiempo, que a su vez desbloqueaba a personajes como Hunk, Ada Wong y Albert Wesker.

Resident Evil 5 (2009)
Llegó el turno para The Mercenaries Reunion, el cual manejaba prácticamente las mismas dinámicas anteriores más DLC; después evolucionaría hasta el Versus para su Gold Edition.

Resident Evil: The Mercenaries 3D
Fue cuestión de tiempo para que este apartado fuera una entrega por sí misma; se inspiraba en *RE4* y *RE5*, siguió con el cooperativo en línea y cuenta con ocho distintos personajes.

Resident Evil: Revelations – Modo Asalto
Concebido en sus inicios para el N3DS, después llegó a Xbox 360, PC, Wii U y PS3; se añadió a Hunk como personaje y a los Wall Blisters como enemigos, además de un nuevo modo de cámara.

PREDICIENDO EL FUTURO: LO QUE VIENE PARA RESIDENT EVIL

Puede que los fanáticos de la saga deseen que *Resident Evil* vuelva a sus raíces; en el papel, esto significaría ser un mero Survival Horror, ¿pero alguna vez lo fue? Si analizamos su pasado y lo comparamos con lo que es *Revelations 2*, entonces apostamos por las siguientes fases para Capcom y su saga de zombis.

SEUDOCIENCIA

Los elementos sobrenaturales al fin podrían encajar en *Resident Evil*, especialmente después de los poderes de Natalia Korda junto a Barry Burton o algunas secuencias de la entrega previa donde hay objetos que se mueven sin tocarlos. Lo que en algún momento fue rechazado, podría saltar de la ciencia ficción a la propuesta de *Silent Hills*, por darles un ejemplo.



REBOOT

Los últimos tres años han sido interesantes en cuestión de otras franquicias que se aproximan a los 15 o 20 años de existencia; especialmente en el caso de los Reboots o las remasterizaciones. Éste último no es algo ajeno para Capcom con *Resident Evil* desde *Code: Veronica X* en 2003, así que sólo faltaría que la compañía japonesa se aventure en reiniciar su historia.



INTERACCIÓN

Una marca como *Resident Evil* debería darse el lujo de experimentar con nuevas tecnologías que le permitan evolucionar su modo de juego; mientras los dispositivos de Realidad Virtual continúan su desarrollo, ejemplos como *Alien: Isolation* y su interacción de sonidos que percibe Kinect 2.0 son sumamente interesantes al momento de crear una atmósfera terrorífica.



DIGITALIZACIÓN

El proceso de lanzamientos puramente digitales suena tan probable que es una de nuestras mayores apuestas. En este caso, estaríamos frente a una serie episódica como Telltale Games o, probablemente, plataformas de juego; en algún momento hubo una propuesta de *Resident Evil Online*. Así, la franquicia tendría una base instalada que se alimentaría de DLC.

CRONOLOGÍA

Más allá de la fecha de salida de estos juegos, nos basamos en el orden temporal de los sucesos que conforman toda la historia de *Resident Evil*.

1998



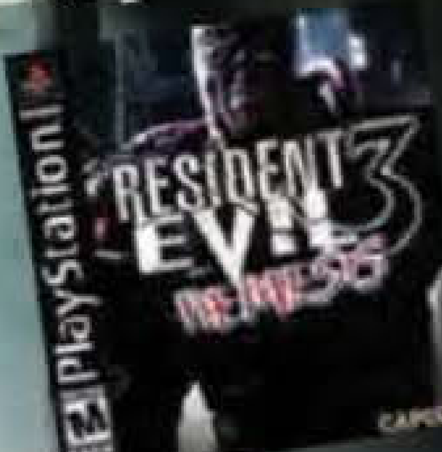
Resident Evil Zero
Protagonistas: Rebecca Chambers y Billy Coen
Hechos: Un día antes del incidente en la Mansión Spencer, Rebecca y Billy deben hacer equipo para escapar de la facultad de entrenamiento de la farmacéutica Umbrella en las Montañas Arkley.

Julio



Resident Evil
Protagonistas: Jill Valentine y Chris Redfield
Hechos: Tras fracasar su operación, los sobrevivientes del equipo Bravo y Alpha de S.T.A.R.S. se inmiscuyen en una mansión para encontrarse con una serie de atrocidades hechas en humanos y otros seres vivos.

Septiembre



Resident Evil 3: Nemesis
Protagonista: Jill Valentine
Hechos: El T-Virus se ha propagado por Racoon City y nuestra protagonista llegará en busca de encontrar respuestas; además de un terrible enemigo: Némesis.



Resident Evil 2
Protagonistas: Claire Redfield y Leon S. Kennedy
Hechos: Claire está en busca de su hermano Chris, aunque al aproximarse a Racoon City revela el misterio de la familia Birkin, mientras Leon también sobrevive a su primer día de servicio como oficial de policía.

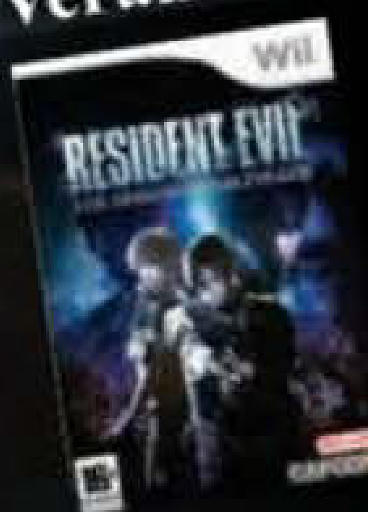
Diciembre



Resident Evil Code: Veronica
Protagonistas: Claire Redfield
Hechos: Las pistas de Racoon City apuntan que el paradero de Chris Redfield está en Europa; debido a esto, Claire emprende un viaje hacia las instalaciones de Umbrella sólo para quedar atrapada.

2002

Verano



Resident Evil: The Darkside Chronicles
Protagonistas: Leon S. Kennedy, Claire Redfield y Jack Krauser.
Hechos: Leon y Jack son enviados a investigar una serie de desapariciones en una aldea sudamericana; posteriormente la historia conecta los puntos en Racoon City.



2003

Resident Evil: The Umbrella Chronicles

Protagonistas: Varios.

Hechos: Este juego une de manera casi definitiva, con ciertos cambios, la historia de *Resident Evil Zero*, del primer juego y de *RE3*; muestra caminos y decisiones que Jill, Carlos, Nilly, Rebecca y demás tomaron para escapar de Racoon City.

Otoño 2004

Resident Evil 4

Protagonistas: Leon S. Kennedy y Ashley Graham

Hechos: Leon se ha alejado del asunto del bioterrorismo y, cuando debe salvar a la hija del Presidente de los Estados Unidos, se topa con una secta y sus malévolos planes.

2005

Resident Evil: Revelations

Protagonistas: Chris Redfield y Jill Valentine

Hechos: De vuelta en Europa, Chris y Jill fundan la B.S.A.A. para proteger al mundo del bioterrorismo; no obstante termina siendo una trampa para separarlos ya que la organización Il Veltro ha creado el T-Abyss, una variante del T-Virus, y ya la administró a seres vivos.

2008

Resident Evil 5

Protagonistas: Chris Redfield y Sheva Alomar

Hechos: Albert Wesker continúa sus deseos de armas biológicas al desarrollar el virus Uroboros; éste lo libera en la población Kijuju, África, donde Redfield y Alomar unirán fuerzas para descubrir qué sucede tras la mutación de sus pobladores.

2010

Resident Evil: Revelations 2

Protagonistas: Varios.

Hechos: Tras lo ocurrido en *Code: Veronica*, Claire Redfield decide unirse a Terra Save. Es raptada y debe enfrentarse a un enemigo del pasado, quien además ha realizado experimentos con los pobladores de la isla.

2013

Resident Evil 6

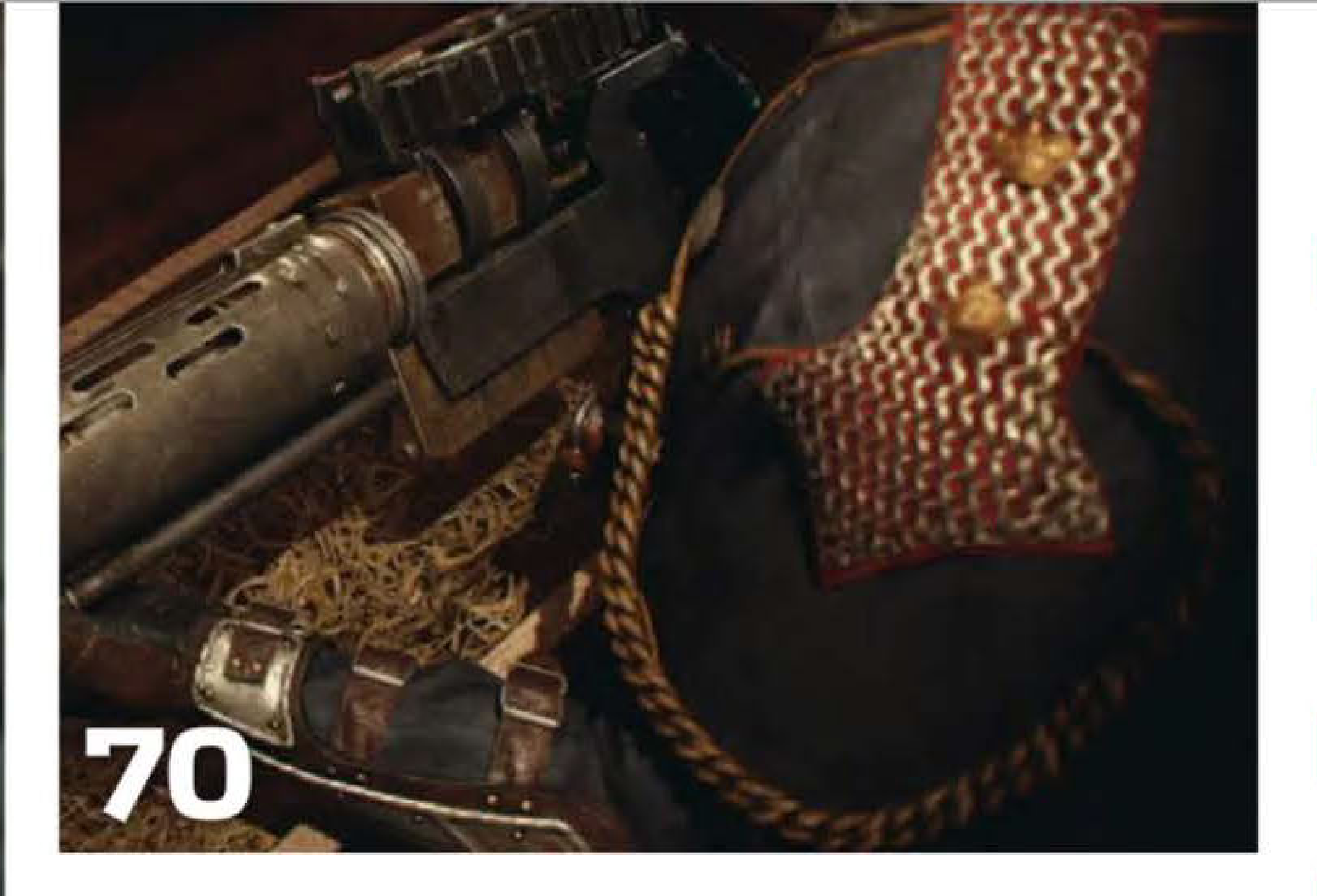
Protagonistas: Varios

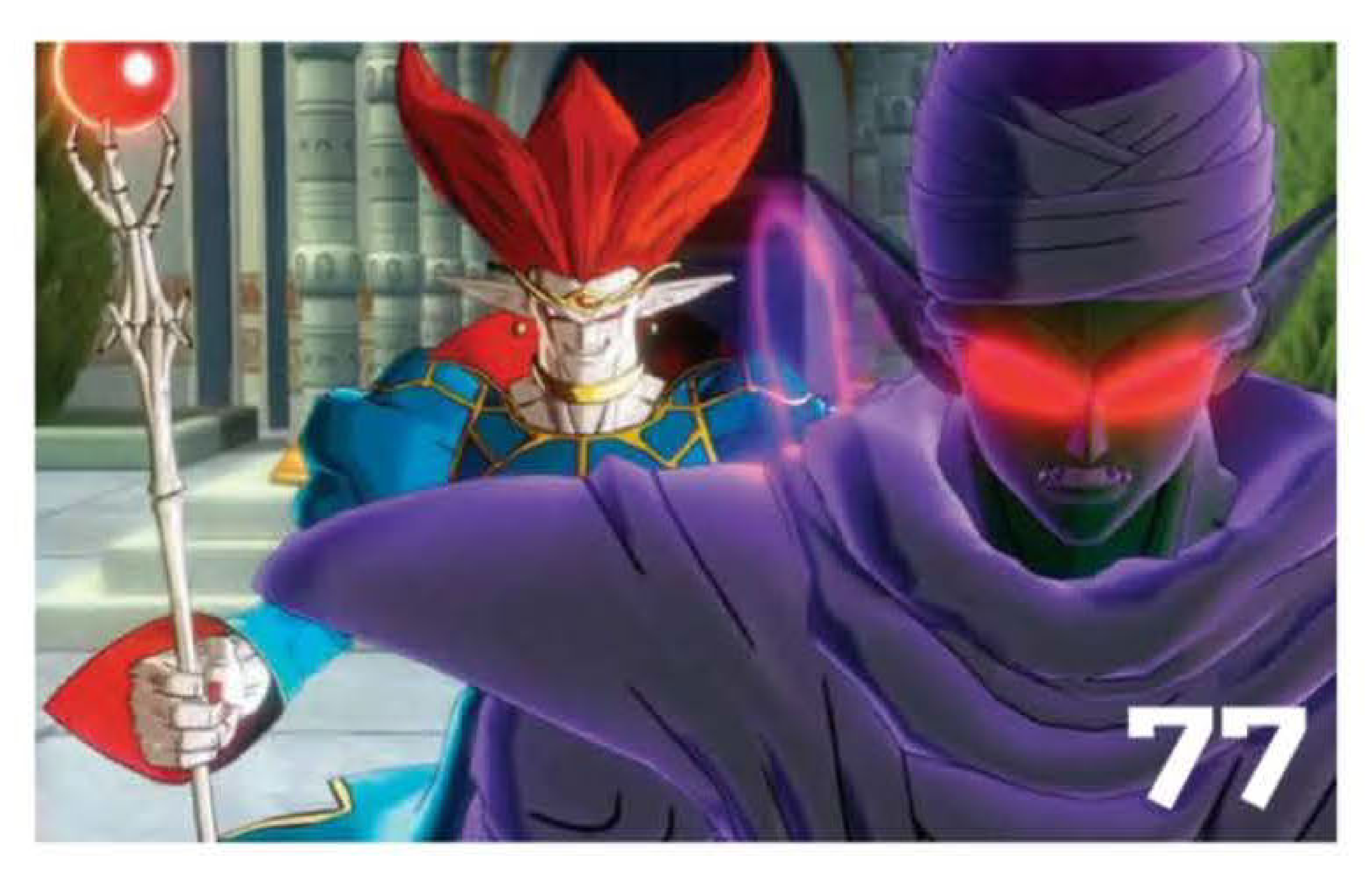
Hechos: Aunque Jill Valentine está ausente en esta ocasión, rostros familiares y otras caras frescas se inmiscuyen en pro de salvar al mundo de más armas biológicas donde el hijo de Albert Wesker parece ser la cura para el nuevo virus.

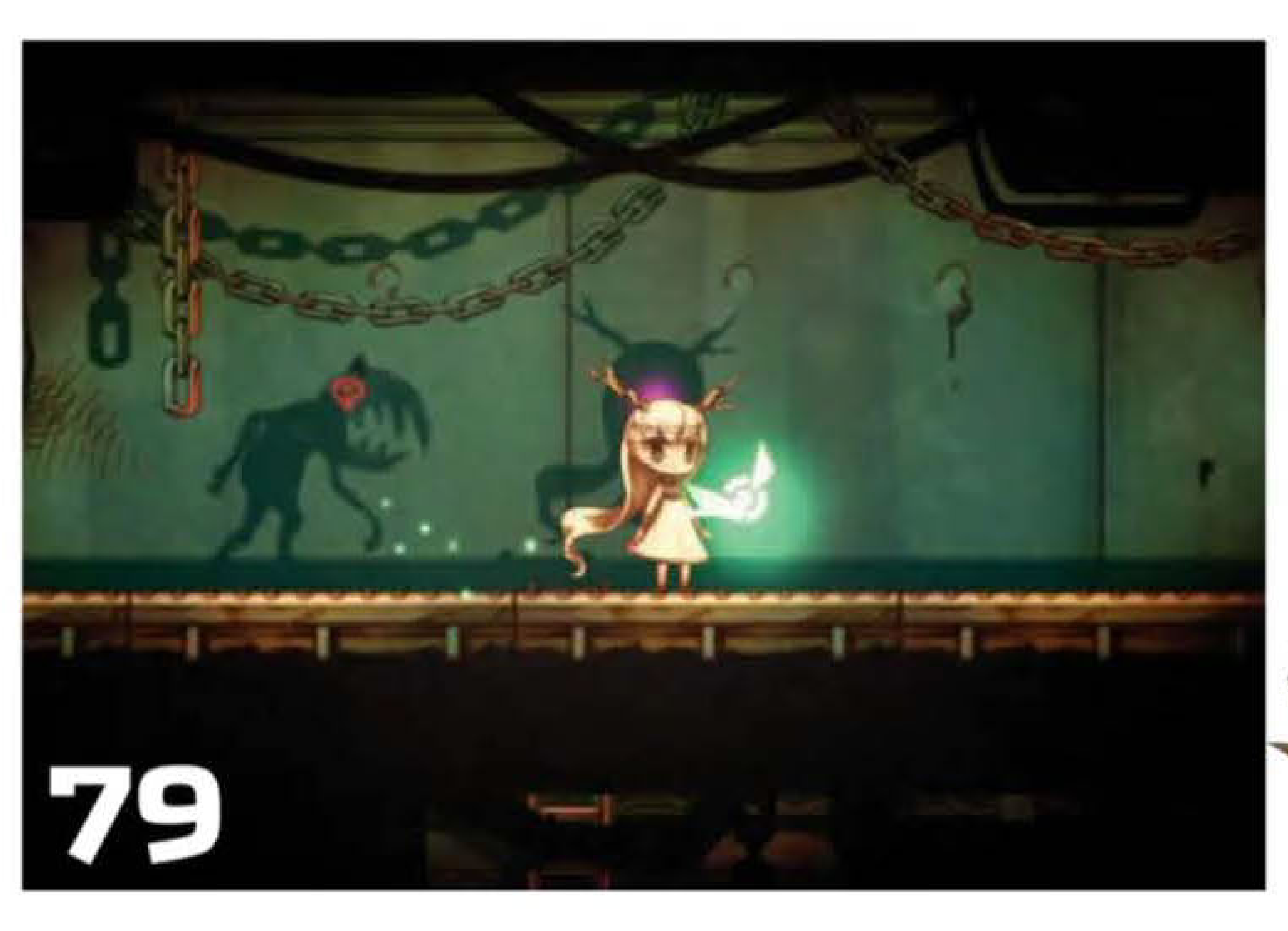


reseñas

74







70 The Order: 1886
PS4

72 Monster Hunter 4 Ultimate
N3DS

74 Resident Evil: Revelations 2
Xbox One, 360, PS4, PS3, PC

76 Kirby and the Rainbow Curse
Wii U

77 Dragon Ball Xenoverse
Xbox One, 360, PS4, PS3, PC

78 Atelier Shallie: Alchemists of the Dusk Sea
PS3

79 htoL#NiQ: The Firefly Diary
PS Vita

80 The Awakened Fate Ultimatum
PS3

81 Screamride
Dead or Alive 5 Last Round
Hyperdevotion Noire: Goddess Black Heart

82 #IDARB
Ace Combat Assault Horizon Legacy +
OlliOlli 2: Welcome to Olliwood

83 Criminal Girls: Invite Only
Apotheon
Gunman Clive 2



ASÍ CALIFICAMOS

1-3	Terrible	4	Triste
5	Malo	6	Soso
7	Pasable	8	Buenazo
9	Maravilla	10	Épico

ÉPOCAS DIFÍCILES

The Order: 1886

Todo mundo ("especialistas") se le fue encima a este juego exclusivo de PS4. ¿Qué tan bien sustentadas están las bajas calificaciones al juego de Ready At Dawn? **Por Rafa**



A detalle

Pasable

7.5

Género
TPS / Aventura
Plataforma
PS4
Desarrolla
Ready at Dawn
Publica
SCE
Formato
Físico y digital
Precio
999 pesos

Todos los que trabajamos en esta revista somos parte de la prensa especializada en videojuegos. Como nosotros, existen miles de personas alrededor del mundo que se dedican a lo mismo. Cada revista, cada sitio web, cada blog podría ser precursor del éxito o fracaso de un juego si se habla bien o mal de él (en especial cuando se hace de mala fe). Con respecto a *The Order: 1886*, la mayoría de los especialistas lo han masacrado, algunos utilizando razonamientos claros, aunque en general se le han ido a Sony directo a la yugular de una manera un tanto visceral. Pero tengamos muy en cuenta que muchas de las reseñas son subjetivas, pues es muy fácil decir que te gusta o no tal juego.

NI TANTO QUE QUEME AL SANTO...

La nueva generación de consolas se ha llenado de comentarios negativos con respecto a que los estudios desarrolladores no han explotado al máximo el potencial de las consolas, pero siendo realistas, la mayoría de las quejas se refieren a la parte gráfica: "Está padre el juego, pero gráficamente le falta mucho". Es curioso que ahora que existe un postrecito visual en *The Order: 1886*, la mayoría se queja del gameplay; muchos dicen que el proyecto parece una



RELOJ... NO MARQUES LAS HORAS

El tema de duración es el que más se ha expuesto en reseñas o comentarios de los usuarios. Sí, dura entre 7-8 horas, un jugador casual se lo puede aventar en un par de semanas si le juega tranquilo un rato por las noches. Obvio, si eres de esos que no tienen vida, lo vas a terminar en un día y te vas a frustrar, es por eso que el juego no es para ti, búscate algo como *Titanfall* para disparar a lo idiota sin ton ni son.



LO BUENO

El juego tiene una continuidad envidiable, es decir, pocas veces te das cuenta cuando se pasa de la acción al gameplay. Otro punto a destacar es la ambientación musical y sonora, se nota que le dedicaron bastante tiempo a crear estos ambientes.

Si éste es un shooter en tercera persona, tiene un gran problema: hay muy pocos disparos. Si te venden la idea de un juego del estilo y no es así, por lo menos debes estar cerca. Ready at Dawn abusó de los cinemáticos, que en realidad son hermosos, pero que pierden valor porque la historia es poco brillante.

LO MALO



EL PROMEDIO Game Master	
GAMEPLAY	8.0
DIVERSIÓN	8.0
PRESENTACIÓN	9.0
REPLAY	5.0



Por alguna extraña razón hubo dos que tres aventurados en decir que éste es (o pretendía ser) el *Gears of War* para Playstation... les digo, las drogas hacen daño.



El buen Nikola Tesla saca un par de armas interesantes, como la que dispara un rayo que destroza lo que toca, pero faltó más armamento por el estilo, eso hubiera mejorado mucho el juego.

película con momentos de acción y que hay demasiados Quick Time Events lo que lo hacen un título algo aburrido y hasta cierto punto predecible.

Y pues sí, tienen razón, claro, si los que dicen eso están acostumbrados al gatillo fácil, es decir, a disparar durante todo el juego hasta que les salgan ampollas; tampoco hay que mentir, éste no es el mejor juego que ha salido para PS4, pero está lejos de ser el peor. En general es una propuesta perfecta para los llamados jugadores casuales, es decir, te exige lo suficiente si no estás clavado en tu consola 10 horas al día. Y aun así, si te sientes el mejor jugador del mundo y sus alrededores, seguramente habrá cosas que te van a gustar, como la ambientación y los gráficos.

VAYAMOS AL GRANO

Después de tanta alharaca, hablemos del juego. Se trata de una historia alterna en el Londres de la Revolución Industrial al más puro estilo Steampunk (checa nuestro especial de la página 46 para que sepas más del tema). Tú vas a fungir como uno de los caballeros de la Orden llamado Galahad. Esta famosa Orden es una continuación de los Caballeros de la Mesa Redonda; además, la ciencia de esa época alterna permite tener ciertos objetos que incluso hoy serían vistos como futuristas. Ahí hay una fuerte lucha social, pero también se han dado alguno hechos inusuales en los que se involucran seres mitad humanos, mitad bestias. Así es que los caballeros de la Orden se enfrascan en una lucha para detener el deterioro de la humanidad, y en ese camino, el protagonista se da cuenta que las cosas no siempre son lo que parecen y que es necesario mirar toda la pintura, no sólo un aspecto.

Si lo vemos de forma objetiva, *The Order: 1886* tiene disparos, QTE, los llamados "puntos de encuentro" (es decir que debes mover la cámara rápidamente a un punto que se te indica para interactuar con algo), sigilo y cinemáticos. Se podría decir que es un juego redondo, pero en cada apartado se queda corto. Lo malo es que los escenarios están increíbles, las texturas son buenísimas, los reflejos, los recovecos, pero a pesar de eso no existe la exploración, podrías pasar corriendo casi sin mirar y no te pierdes de nada. De vez en cuando te encuentras con fotos, periódicos, grabaciones o panfletos que traen algo de información que alimenta de alguna forma la historia mas no la jugabilidad.

Otro de los desperdicios fue el uso del DualShock 4, pues pudiendo utilizar los altavoces para ambientar mejor ciertos momentos o para usarlo cuando los personajes se comunican por "radio", decidieron no hacerlo.

BALA CALIENTE

El arsenal con el que cuentas es suficiente para enfrentar a cualquier enemigo. Hay pistolas, escopetas, fusiles, ballestas, granadas de humo y explosivas, snipers y dagas, pero en especial hay dos que se llevan las palmas, una es una especie de escopeta que lanza energía y que descuartiza a los enemigos (lamentablemente no está disponible cuando enfrentas a los licántropos), la otra lanza una nube de pequeñas partículas incandescentes que solas no hacen daño, pero la misma arma lanza después algo parecido a una bengala para que encienda esa nube y queme todo a su paso. Ahora, que si la cosa se pone complicada, el juego tiene una función que agudiza la vista y hace que el tiempo corra lento para que puedas apuntar y disparar en situaciones de alto riesgo.



MEJOR QUE

Wolfenstein: The New Order

No es que se comparara con un juego muy chingón, pero de alguna manera también es un juego que se basa en algún evento histórico, como lo es la Segunda Guerra Mundial. Lo que sí es que en éste hay muchos más balazos, pero le faltó trabajo de producción.



PEOR QUE

Dishonored

Este juego en primera persona de Bethesda también está basado en Steampunk; habla de la lucha de clases y también toca el tema de la traición, pero el resultado es un gran juego lleno de aventura y una historia sólida.

¡NO TIRES LAS CASCARITAS DE INSECTO!

Monster Hunter 4 Ultimate

Lo que para un novato es una simple piedrecilla que cae, para el cazador veterano es señal de la muerte que desciende desde las alturas. **Por A. Quatermain**



A detalle

Maravilla

9.0

Género
Action RPG
Plataforma
N3DS
Desarrolla
Capcom
Publica
Capcom
Formato
Físico y digital
Precio
799 pesos

Cada que una nueva generación de la franquicia llega podemos esperar varios cambios importantes, y como habrán adivinado, *Monster Hunter 4 Ultimate* no es la excepción; si en sus predecesores la novedad radicó en el combate subacuático, ahora las batallas verticales agregan una dimensión completamente nueva a esta saga de Capcom.

CABALGANDO A LOMOS DE LA AVENTURA

Aunque en un inicio esto puede desconcertar un poco, después de algo de práctica se entienden las ventajas de este tipo de escaramuzas, y hasta nos preguntamos "¿cómo rayos pude vivir sin esto?". Montar un monstruo que se debate furiosamente es algo mágico, como si estuviéramos a lomos de un toro salvaje, ya que nuestros adversarios son todo menos mansos corderillos.

La mayoría siempre buscan aprovechar, para desgracia nuestra, de cualquier posición elevada para atacar o sorprendernos; por lo mismo, nuestra estrategia y correcta preparación son vitales para el triunfo, ya sea en el muy completo modo en solitario disponible, o en el multijugador local o en línea. No por nada están disponibles un amplio rango de misiones, y hay retos para todos los gustos y cazadores. No puede uno sino deshacerse en elogios respecto a la modalidad de un solo



MEJOR QUE

Monster Hunter Tri

Quizá no es muy justo compararlo con un juego que ya tiene varios años, pero sí es notorio que el salto dado en la cuarta generación opacó lo logrado en la tercera, que ya de por sí corrigió una serie de problemas de sus antecesores.



SUPERIOR QUE

Monster Hunter 3 Ultimate

A nivel portátil no hay discusión, *Monster Hunter 4 Ultimate* es un título mejor trabajado, aun comparándolo con su concepción original que nunca llegó a América. Sin embargo, ambos ofrecen experiencias diferentes y tienen sus propios fans.



LO BUENO

Ya de por sí el juego completo trae mucho contenido, las misiones descargables aumentarán en grado sumo su vida útil. Las opciones para compartir datos a través de StreetPass, las mejoras en el editor de personajes, y la opción de conseguir materiales de monstruos que no están en el juego son bienvenidas.

Los únicos resquemores vienen de las propias limitaciones del N3DS, y de verdad se echa de menos que en esta ocasión Capcom no haya lanzado una versión para Wii U. Aunque el efecto de profundidad es muy bien aprovechado, hay ocasionales bajones en el frame rate y los cortes de sierra son bastante comunes.

LO MALO



Acumular ciertos artículos al inicio del juego puede ser complicado debido a la ausencia de la granja. Pero la forma en que fue sustituida es efectiva y sólo es cosa de ir mejorándola para sacarle provecho.



Gracias a los tutoriales incluidos y la ayuda extra del parche 1.1 (que trae útiles ítemes), *MH4U* es muy amigable con los principiantes; sin embargo, también deben poner de su parte para poder disfrutarlo.

jugador. Aunque por lo general la historia en *Monster Hunter* siempre pasa a segundo término, vale la pena darle una oportunidad. La idea de que formemos parte de una caravana viajera le beneficia sobremanera, ya que nos permite conocer a una serie de carismáticos y pintorescos personajes. Pero va un poco más allá.

LAS CUITAS DE UN ATRIBULADO PALICOE

Conforme recorramos las pequeñas villas del juego, conoceremos NPCs que desbloquearán misiones adicionales. Este tipo de interacción es bienvenida, y desarrolla aún más la parte RPG de este título. La forma de narrar la historia también cuenta mucho. Atinadamente, el equipo de Kaname Fujioka usó una mezcla de cinemas CGI y en tiempo real, que ponen casi siempre a nuestro



cazador en el foco de atención; incluso la zona de caza libre es un paso adelante con respecto a las anteriores, ya que nos deja obtener suministros, extras y equipo que nos será útil en nuestra jornada. Se agradece la mejora en la IA de los gatos ayudantes (Palicoes); más de una vez nos salvarán de una muerte inminente en nuestras expediciones.

El sistema de asignación de tareas y mejora incluido es muy útil, permitiendo ajustarlos a nuestras necesidades. Pero las funciones de estos mininos van más allá, ya que gracias a su ayuda efectuamos otras actividades, como pesca con red o excursiones que nos permiten obtener los materiales necesarios para forjar su propio equipo.

LA EMOCIÓN LLEGA A TODAS PARTES

El modo multijugador es funcional y decente. En línea es fácil formar parte de un grupo de caza y la conexión, a pesar de tener algo de lag, es estable; el netcode responde muy bien. Eso sí, teclear un mensaje en el chat es problemático y más en medio de una misión. Es mejor recurrir a frases prehechas.

Un ámbito del que nadie puede quejarse es la variedad disponible. Además de una amplia selección de cotos de caza, el número de monstruos y criaturas supera con creces entregas pasadas. Casi un centenar de ellos nos complicarán la vida (hasta con nuevos efectos de status), pero también hay novedades en cuanto a armamento, como los nuevos Insect Glaive y Charge Blade, con su propia curva de aprendizaje. A escala visual es un título hermoso. Sí, hay texturas en baja resolución, pero aun así el trabajo logrado es brillante, y si tenemos un New N3DS XL notaremos de inmediato que su aspecto mejora todavía más. Esto también se aplica al esquema de control, ya que el C-Stick permite un mejor manejo de la cámara, que podemos emular con el Circle Pad Pro. Mas no es 100% necesario; a título personal, llevo más de 60 horas acumuladas y no he echado de menos estos aditamenos, al grado que no me han arruinado una de las mejores experiencias que he tenido este año. Y en cuanto al OST, mis respetos, Capcom se dio hasta el lujo de incluir una diva para nuestro deleite.

CROSSOVERS DE TODOS COLORES Y SABORES

Una cantidad bestial de DLC gratuito arribará a *MH4U*. Ya está disponible el de *The Legend of Zelda*, pero viene en camino contenido de *Animal Crossing, Metroid, Mega Man, Street Fighter II, Devil May Cry, Sonic the Hedgehog* y mucho contenido más.





HURGANDO EN EL PASADO
Resident Evil: Revelations 2 Ep. 1 y 2

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

Con un presupuesto ajustado, Capcom trae de vuelta a personajes memorables y sacrifica rendimiento por un contundente modo de juego. **Por Pamela**

A detalle

Buenazo
8.0

Género
TPS / Acción
Plataforma
Xbox One, 360, PS3, PS4, PC
Desarrolla
Capcom
Publica
Capcom
Formato
Físico y digital
Precio
799 pesos / 25 dólares
Mejor en
Xbox One

Al fin Capcom abordó el barco de los juegos por episodios; y lo decimos así porque desde la salida del primer *Revelations* en 2012, la marca nipona denotaba claras muestras de hacerlo. La nueva aventura de *Resident Evil* se localiza entre *RE5* y *RE6*, juntando toda una serie de personajes, referencias clásicas, humor, terror y acción que lo convierten en un manjar para los seguidores tanto nuevos como de antaño.

En nuestra opinión, la historia es bastante interesante y al final de cada episodio te dejará deseando que los días pasen rápido; tenemos el esperado retorno de Claire Redfield como parte de Terra Save, una organización antiterrorista, así como la primera aparición de Moira Burton. ¿Les suena el apellido? Sí, es la descendiente de Barry Burton, el compañero de equipo de Chris Redfield y Jill Valentine en el juego que dio origen a la marca.

Claire y Barry hacen varios comentarios y chistes que son referencia a diálogos de otros *Resident Evil* que, sin duda, hará reír a los fanáticos de antaño. Los coleccionables y documentos a lo largo del juego se agradecen aunque no destacan.

TRES MUJERES... Y UN BARRY

A diferencia de *RE6*, *Revelations 2* crea dos sólidas campañas con las siguientes parejas: Claire y Moira, así como Barry y Natalia. Ésta última, es una pequeña que guarda sorprendentes secretos acerca de los hechos que ocurren en el lugar donde Claire y Moira han sido encerradas; Barry llegará en busca de su hija y caminará su propia senda. Así, Capcom pareció haber comprendido que lo importante no es la cantidad de campañas, sino la calidad de las mismas.

En lo que respecta a la trama, si recuerdan la mecánica de *Resident Evil Zero*, donde se viven los mismos eventos manejando dos personajes a la vez, Capcom decidió ir más allá; por ende, el jugador recibe altas dosis de acción aunque siempre permitiéndole conectar los puntos por sí mismo. Claire y Moira buscan salir del cautiverio en el que se les ha puesto, mientras que Barry se adentra desconociendo los peligros del rescate de su hija.

LO BUENO

La sabia elección de personajes, el balance entre la acción y el horror; el sistema de creación de objetos y el diseño de escenarios con toques de verticalidad. Natalia es un rostro fresco y no un estorbo; sentimos que el precio por cada episodio tiene una experiencia y duración justificada así como invitarte a seguir jugando.

Desempeño técnico variable, las secuencias de sigilo son escasas y pueden llegar a sentirse forzadas; el combate cuerpo a cuerpo es repetitivo y no puedes hacer combos como en juegos anteriores. No comprendemos por qué Capcom aplazó la salida del multijugador en línea ni permitió guardar tu avance entre misiones de Asalto.

LO MALO



Aunque cuenta con secuencias de sigilo, éstas son mínimas y se sienten prestadas de *The Last of Us*; el origen de los enemigos puede ser genérico y éstos se reciclan una y otra vez a lo largo del juego.



Cambiar de personaje es tan sencillo como presionar un botón; ¿el resultado? Si bien se siente más cohesivo en comparación al *Revelations* anterior, se extraña el que esto fuera un reto en el juego a la hora de separarse.

Tanto la campaña principal como el modo Asalto pueden jugarse en cooperativo; cabe destacar que hasta el momento en que escribimos esta reseña, el cooperativo en línea no estaba disponible para ninguna plataforma. Dejando de lado esta restricción, es sumamente gratificante jugar con otro compañero; *Revelations 2* es una versión pulida y a la vez bastante ligera con respecto a la dinámica entre Rebecca Chambers y Billy Coen de *Resident Evil Zero* en 2002.

PONIENDO EN UNA BALANZA A LAS CONSOLAS

Y como todo buen juego siempre tiene un pero, hay varios motivos que le restan méritos a la entrega. Como principal punto negativo está el apartado técnico. Las versiones de PS4 y Xbox One dejan mucho qué desear en cuanto a gráficos, realmente no se siente que estés jugando en la actual generación de consolas. Cabe destacar que en cuestión de cuadros por segundo, la que recibe el Xbox One es de una calidad superior, oscilando entre los 60 y 50 cuadros en pantalla; la de PS4 baja incluso a los 20 cuadros en ciertas secciones. Siendo sinceros, no nos sorprende que la calidad visual no se destaque, se nota que Capcom tuvo un presupuesto bastante apretado para *Revelations 2*, pero al menos así sabrán qué esperar, amantes de lo técnico.

El modo de juego es un disfrute; es casi impecable y tiene una dificultad moderada, los personajes pueden hacer combinaciones entre varias armas, mejorarlas, y cuentan con habilidades especiales. Tal como en *Alan Wake*, Moira puede cegar a los enemigos con su linterna, mientras que Natalia te advierte sobre los peligros; ambas pueden llevar objetos, intercambiarlos contigo y mostrarte secretos en los escenarios. Entre Barry y Claire la única diferencia que experimentamos fue la cantidad de daño que soportan, algo que nos recordó a Jill y Chris en el remake de *Resident Evil*.

EL PROMEDIO game master

GAMEPLAY	8.0
DIVERSIÓN	9.0
PRESENTACIÓN	7.0
REPLAY	8.5

ADICCIÓN ARCADE

La siguiente parte de *Revelations* también cuenta con un modo Asalto; apartado que consiste en una serie de escenarios con el objetivo de atravesar el nivel o proteger algo. Éste es mucho menos difícil que el del primer *Revelations* y, pese a contar con micropagos, son totalmente prescindibles. Tanto en la campaña como en Asalto, recibirás un rango conforme a tu desempeño, pudiendo obtener insignias, nuevas misiones, trajes y puntos de mejora para gastar en un árbol de habilidades.

Por mucho que todo lo anterior nos haya sorprendido, *Revelations 2* carece de acertijos que nos hubiera gustado que incluyera; lo compensa con coleccionables y un buen modo de juego, pero en ciertas ocasiones el combate se siente limitado y nos dejó una sensación de meros 'skins' y no de personajes más trabajados. ¿Terminará Capcom por reinvindicarse en la segunda mitad de esta jornada? Esperamos que sí.



MEJOR QUE

Resident Evil 6

De acuerdo, quizá muchas cosas superen la sexta entrega principal de *Resident Evil*, pero el cambio de perspectiva en comparación a éste y *Operation Racoon City* es el día y la noche. ¡Gracias por escuchar a los fanáticos, Capcom!



PEOR QUE

Resident Evil 5

Pese a que la saga *Revelations* ha resultado mejor de lo que esperábamos, la acción de *Resident Evil 5* sigue siendo difícil de batir. Sería injusto compararlo con *RE4*, así que si ustedes son jugadores contemporáneos de la franquicia, ya saben qué encontrar.

ARCOÍRIS DE PLASTILINA

Kirby and the Rainbow Curse

HAL Laboratory retoma la idea de uno de los clásicos del NDS y lleva la diversión a la comodidad de nuestra sala. **Por A. Quatermain**



No sé qué magia es la que tiene esa mezcla de calcio, vaselina y ácidos grasos mejor conocida como plastilina, pero sin duda, parte de ella quedó impresa en este nuevo título, donde Kirby deberá salvar una vez más a Dream Land y encarar la amenaza de una nueva y corrupta villana llamada Claycia.

Para ello nuestro glotón héroe recibirá la ayuda de Elline, una simpática brocha que trazará mágicos caminos donde podrá desplazarse a lo largo de los 28 niveles de esta aventura. Precisamente el diseño de éstos es uno de sus aspectos más cuidados, con sorpresas y elementos ocultos a cada paso que damos. Esto se complementa con sus encantadores y coloridos gráficos, así como su animación stop-motion. El esquema de control basado en el stylus es bastante funcional, pero se nota el enfoque del modo de un jugador en el GamePad. Claro, puedes ver la acción en la pantalla de tu TV, pero requieres práctica y coordinación para eso.

¡AHÍ VIENE LA MANO PACHONA!

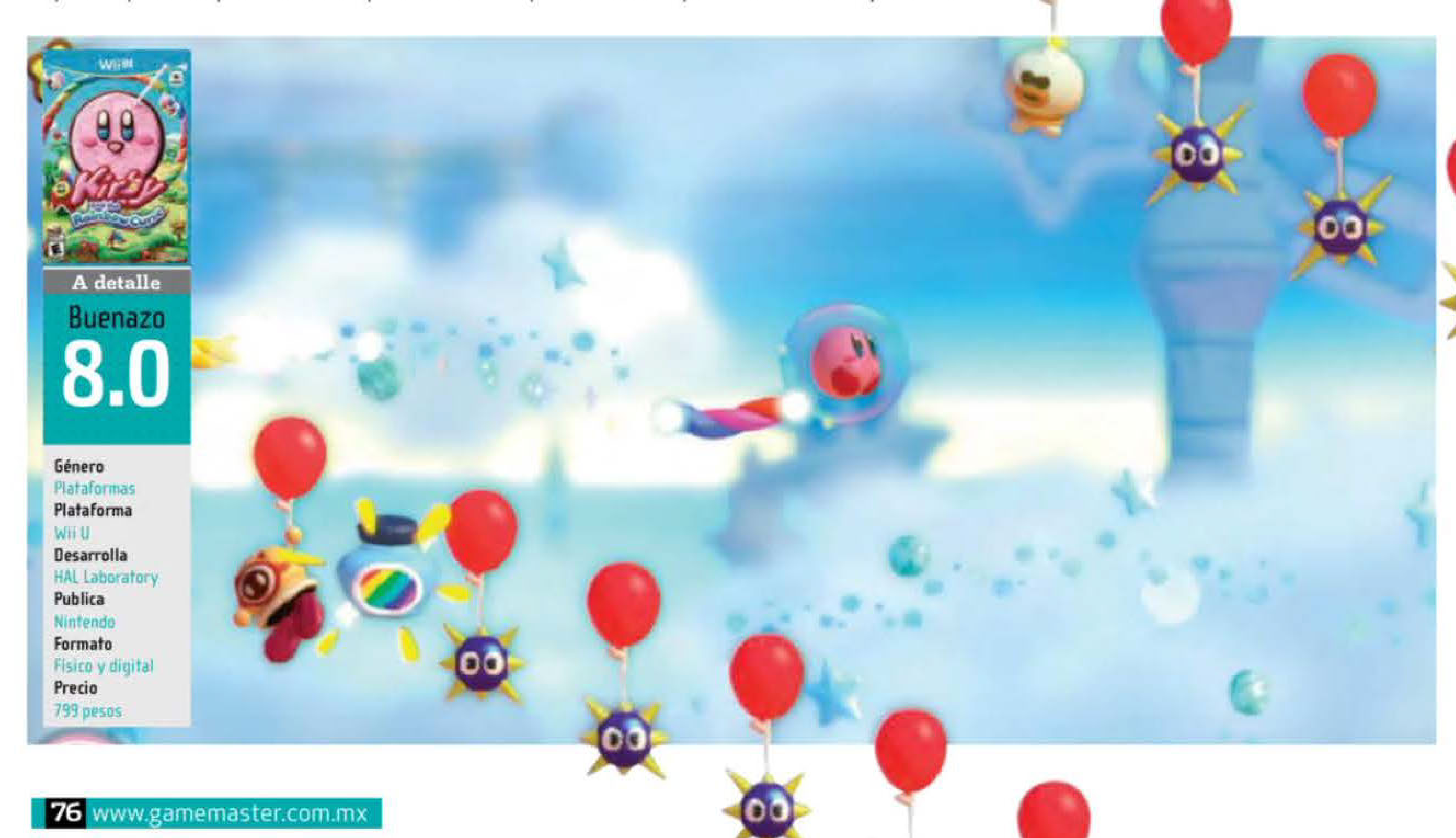
Este segundo medio de visualización es idóneo para las partidas multijugador co-op, donde hasta tres personas intervienen como Bandana Waddle Dee. Esta opción es sin duda más divertida que el juego en solitario, y hace más sencillo recolectar los tesoros escondidos en cada sección, al agregar cierto combate "extra" ocasional.

Si bien la cantidad de niveles puede no satisfacer a algunos, su longitud lo compensa, y aunque terminemos este título en alrededor de siete o nueve horas, siempre hay algo por hacer, no sólo en la forma de los más de 40 retos extra incluidos, sino obteniendo cada figura, tema musical o tiernas ilustraciones que narran parte de la trama o detalles curiosos de *Kirby and the Rainbow Curse*.

A pesar de su duración, el reciclaje de algunos de sus jefes y la omisión de las habilidades clásicas del sonrosado tragaldabas, su nivel de reto es decente, recomendable para disfrutarlo con familiares y amigos. Los remixes que trae acaban por redondear la experiencia.



Aunque los amiibos de Kirby, Meta Knight y King Dedede son compatibles con el juego, no son 100% necesarios. Pueden facilitarnos en más de un ocasión las cosas, pero tampoco se puede abusar siempre de ellos.



A detalle
Buenazo
8.0

Género
Plataformas
Plataforma
Wii U
Desarrolla
HAL Laboratory
Publica
Nintendo
Formato
Físico y digital
Precio
799 pesos

SI NO ES GOKU, ¿QUIÉN LO HARÁ?

Dragon Ball Xenoverse

La línea del tiempo de *Dragon Ball Z* vuelve a estar en peligro, y únicamente la comunidad de jugadores podrá salvar el día, porque hacerlo solo... está complicado. **Por Rodrigo**



A detalle

Pasable

7.0

Género
Pelea / Aventura
Plataforma
PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360, PC
Desarrolla
Dimps
Publica
Bandai Namco Games
Formato
Físico y digital
Precio
999 pesos

Parece que Dimps, equipo que se ha encargado desde hace varios años de los títulos de *Dragon Ball Z*, siempre va a entregarnos un buen concepto, pero con carencias. No logran, desde hace rato, crear ese juego de peleas que esperamos. Sin embargo, la cantidad de elementos que carga este título ayuda a que la experiencia sea mucho más placentera.

SI YO NO LO HAGO, ¿QUIÉN LO HARÁ AL FINAL?

La historia de *Xenoverse* es sencilla. Conocemos a una tercera versión de Trunks que se dedica a cuidar el tiempo y nos manda invocar a través de Shen Long para que le ayudemos a corregir todo lo extraño que está sucediendo en la línea del tiempo de esta serie. Personalizamos nuestro héroe, lo entrenamos, mejoramos sus habilidades y hacemos que sea el peleador definitivo.

Todo esto se complementa con una serie de misiones que nos ayudan a obtener objetos y más experiencia. Esto en el papel debería sonar como la temática adecuada para un título de *Dragon Ball Z*, sin embargo, al querer abarcar tantas cosas, en una buena cantidad de aspectos se queda corto. La inteligencia artificial de tus compañeros es inútil, hacer las misiones sólo se pone complicado y no es como que sigan la historia que creó Akira Toriyama al pie de la letra.

¿Y LOS EMOCIONANTES COMBATES A MUERTE?

El estilo de peleas de este título de *Dragon Ball* me recuerda un poco al de "Legends" del viejo PlayStation. Todo se resume a golpes, patadas, lanzar bolas de energía y esquivar ataques. Esto se ve complementado con una serie de movimientos especiales que hacen más versátiles los duelos, pero volvemos a lo mismo, a veces la caja de golpes no es exacta y los tiros de cámara son molestos en una buena cantidad de escenarios.

Dragon Ball Xenoverse es demasiado grande, lo cual es bueno, pero también provoca que varias fallas se presenten. Se ve que es un proyecto que va para largo porque va a tener mucho DLC que servirá para el Fan Service y extender la personalización, que es lo que hará que el ocio de los jugadores se incremente.



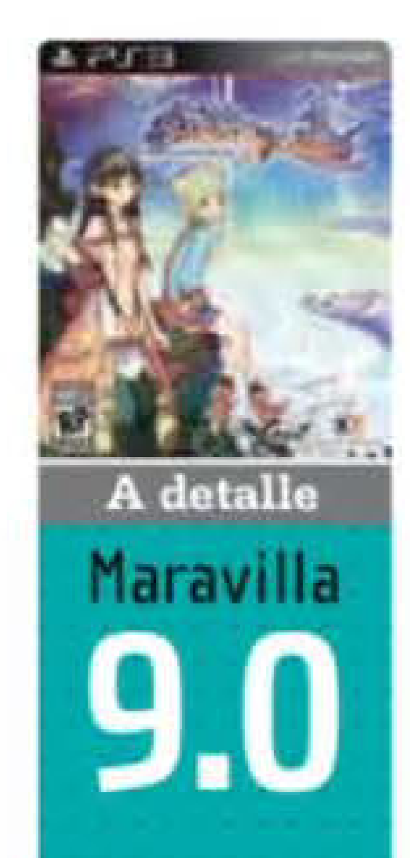
Algo a lo que nos ata este título es que debemos jugarlo en línea. No hay de otra, ya que hay misiones que, para pasarlas, necesitaremos ayuda, ya que es inútil depender de la inteligencia artificial de los personajes que desbloqueamos.



¡A CONVERTIRNOS EN ALQUIMISTAS!

Atelier Shallie: Alchemists of the Dusk Sea

La historia que comenzó en el taller de Ayesha llega a su fin gracias al talento de dos jóvenes alquimistas y nos deja un importante mensaje. **Por Oscar**



A detalle

Maravilla

9.0

Género
JRPG
Plataforma
PS3
Desarrolla
Gust
Publica
Koei Tecmo
Formato
Físico y digital
Precio
999 pesos

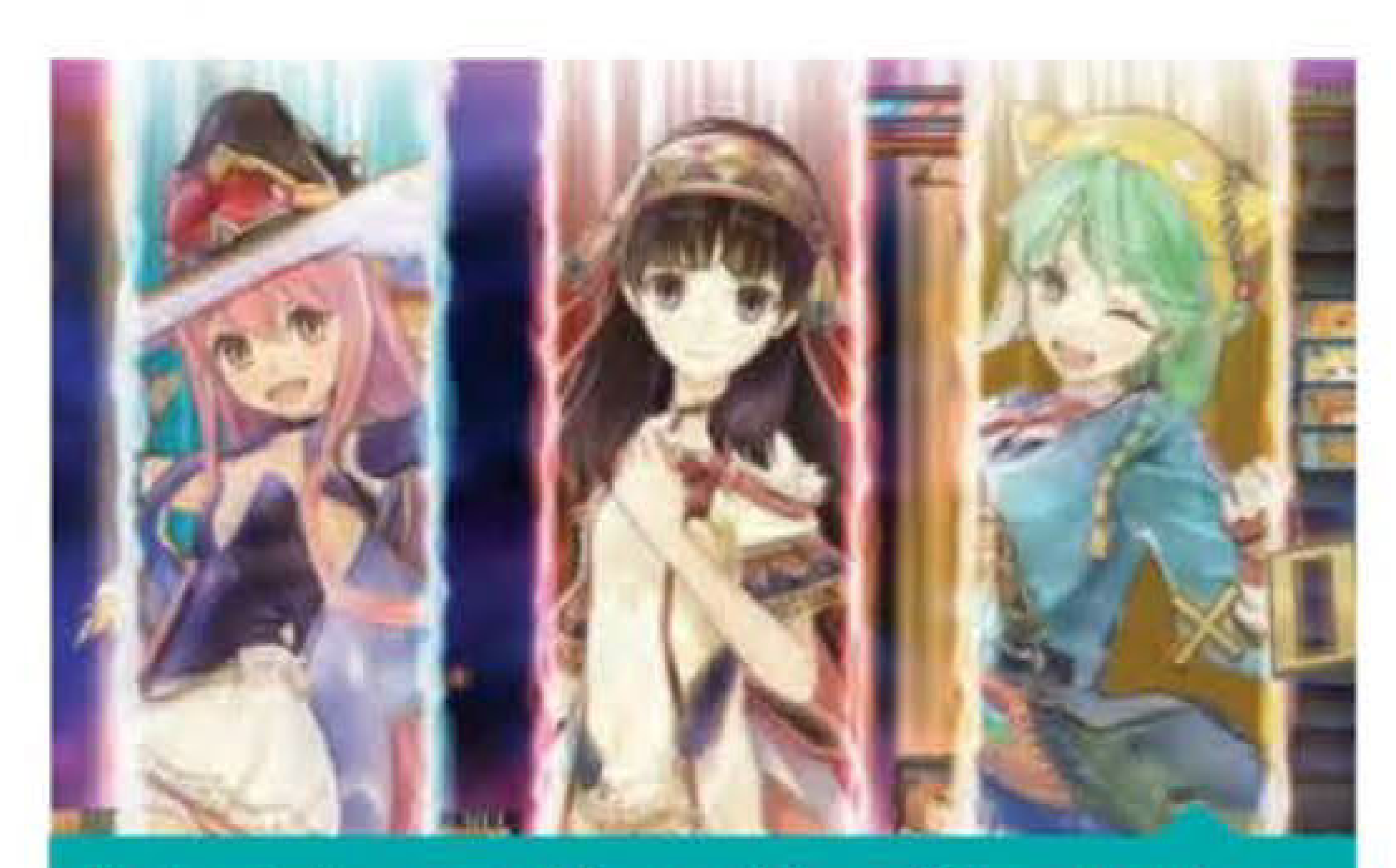
La serie de *Atelier* es conocida por mantener vivo lo mejor de los JRPG clásicos y con *Shallie* celebramos el cierre de su arco más reciente: *Dusk*. En esta entrega visitamos el mismo universo de *Ayesha* y *Escha & Logy*, pero aquí conocemos a Shallistera y Shallotte quienes, por azares del destino, terminan uniendo sus habilidades como alquimistas para evitar que el agua en el mundo se agote. Lo más interesante de esta bonita historia es que al haber dos heroínas, tendremos la opción de elegir qué historia seguir, aspecto que también cambia radicalmente cada evento y perspectivas.

LA ALQUIMIA SOSTUVO CAMBIOS

Atelier Shallie respeta las amadas bases de la franquicia, como enfocar el modo de juego en la síntesis de todo tipo de objetos con alquimia y un combate por turnos rápido y bastante estratégico. En sí, cuando no estemos atorados dentro de un evento lo más probable es que nos encontremos realizando otras misiones al pelear con diversos y coloridos enemigos o recogiendo objetos para crear algún ítem.

Aun así, hay una serie de cambios que permiten disfrutar de todos estos elementos de una forma más amena, tal como la llegada del sistema de Life Tasks y la eliminación del tiempo; ya no tendremos que estresarnos por cumplir con nuestras metas lo más rápido posible, pero todavía hay que realizar muchas actividades antes de avanzar a otro capítulo. Los Life Tasks están divididos de una manera muy organizada, así que podremos mantener enfoque en varias actividades a la vez sin confundirnos o sentirnos agobiados por la cantidad de cosas que pasan por la mente de Shallie.

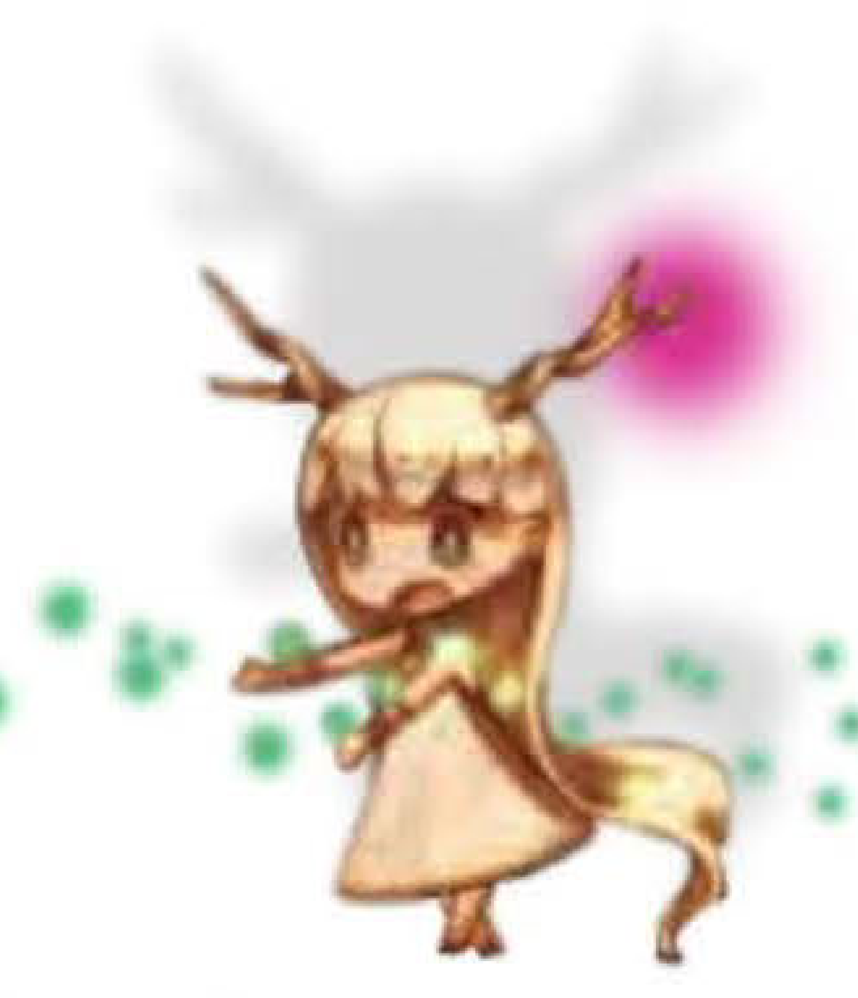
Aunque algunos fanáticos no estarán de acuerdo con la forma en la que ahora atravesaremos la historia de los Atelier, las características más significativas de la serie siguen vigentes; además, el sistema de alquimia ahora es mucho más profundo y poderoso que nunca. *Atelier Shallie: Alchemists of the Dusk Sea* es no solo un excelente ejemplo de lo que es un JRPG clásico, sino también uno de los mejores juegos de esta vieja franquicia.



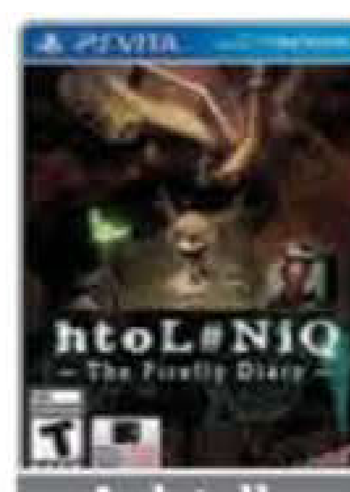
Hasta seis de nuestros héroes podrán participar en combate (tres en la parte posterior y tres en la inferior); saber cómo manejar ambas líneas tanto para atacar como para defender es vital para salir victorioso.

UNA LENTA AVENTURA

htoL#NiQ: The Firefly Diary



Un juego con tantas deficiencias en su gameplay termina opacando lo "bonito" que se puede llegar a ver y lo retador que pretende ser. Por Rodrigo



A detalle

Soso

6.5

Género
Aventura
Plataforma
PS Vita
Desarrolla
Nippon Ichi Software
Publica
Nippon Ichi Software America
Formato
Físico y digital
Precio
20 dólares

Lo primero que debemos señalar es que estamos seguros que los desarrolladores de este título, la gente de Nippon Ichi Software, se las ideó para tratar de entregar algo nuevo que sabían que sería llamativo tanto para el país del Sol Naciente como para algunos residentes de otros países que siempre han comulgado con los productos que publican. Lo malo es que de buenas intenciones no se vive y a veces las cosas terminan saliendo un poco mal.

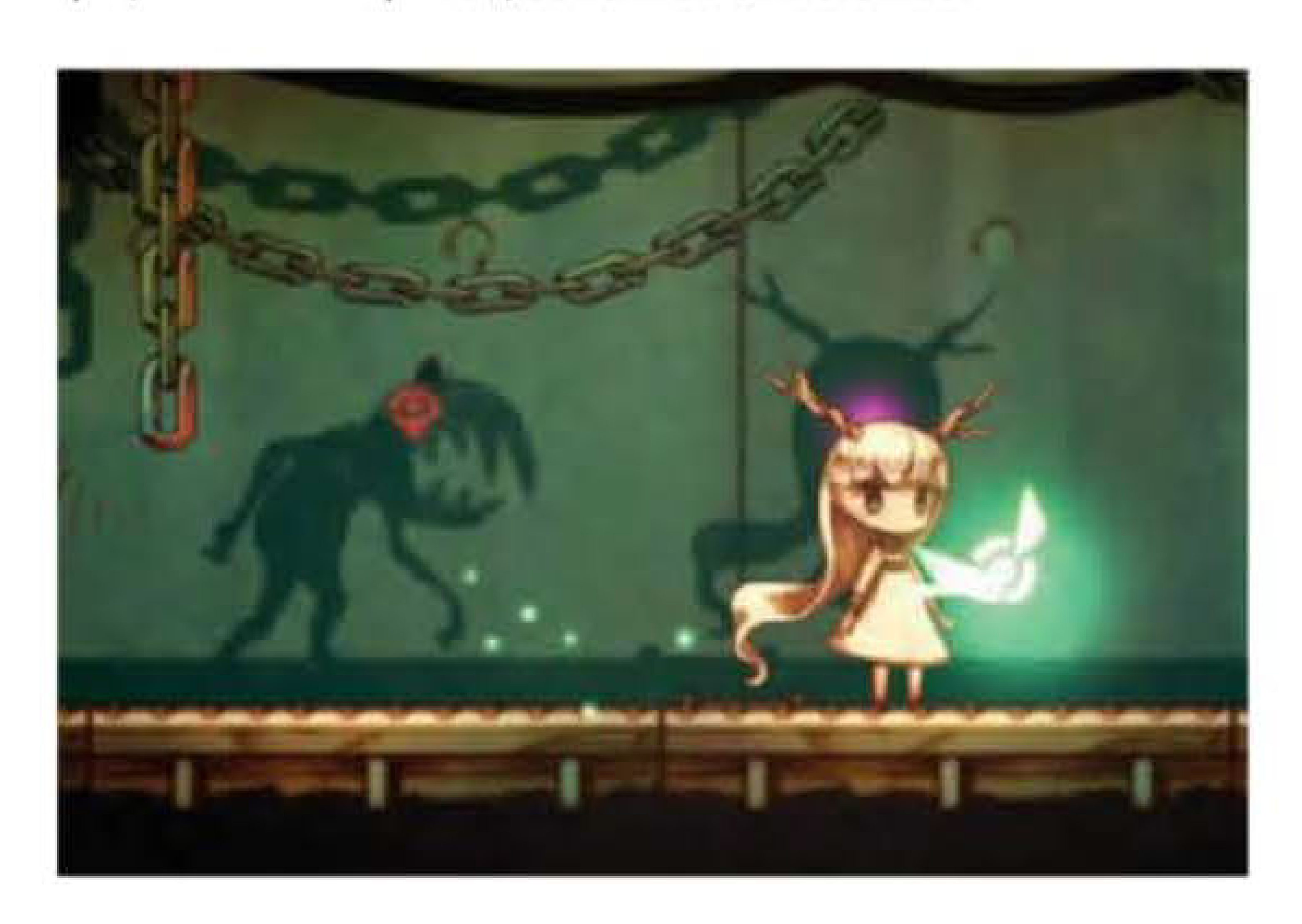
HACIÉNDOLA DE NAVI

Seamos sinceros, si el diseño de Hotaru, la luciérnaga que trata de ayudar a Mion a escapar del hoyo en el que se acaba de meter, no está mínimamente inspirado en Navi de *The Legend of Zelda*, que le caiga un rayo a esta reseña. No está mal que veamos esta clase de tributos, la cuestión aquí es que la protagonista no tiene ni una décima parte de la habilidad de Link, y Hotaru se mueve demasiado rápido como para controlar a la pequeña criatura desamparada.

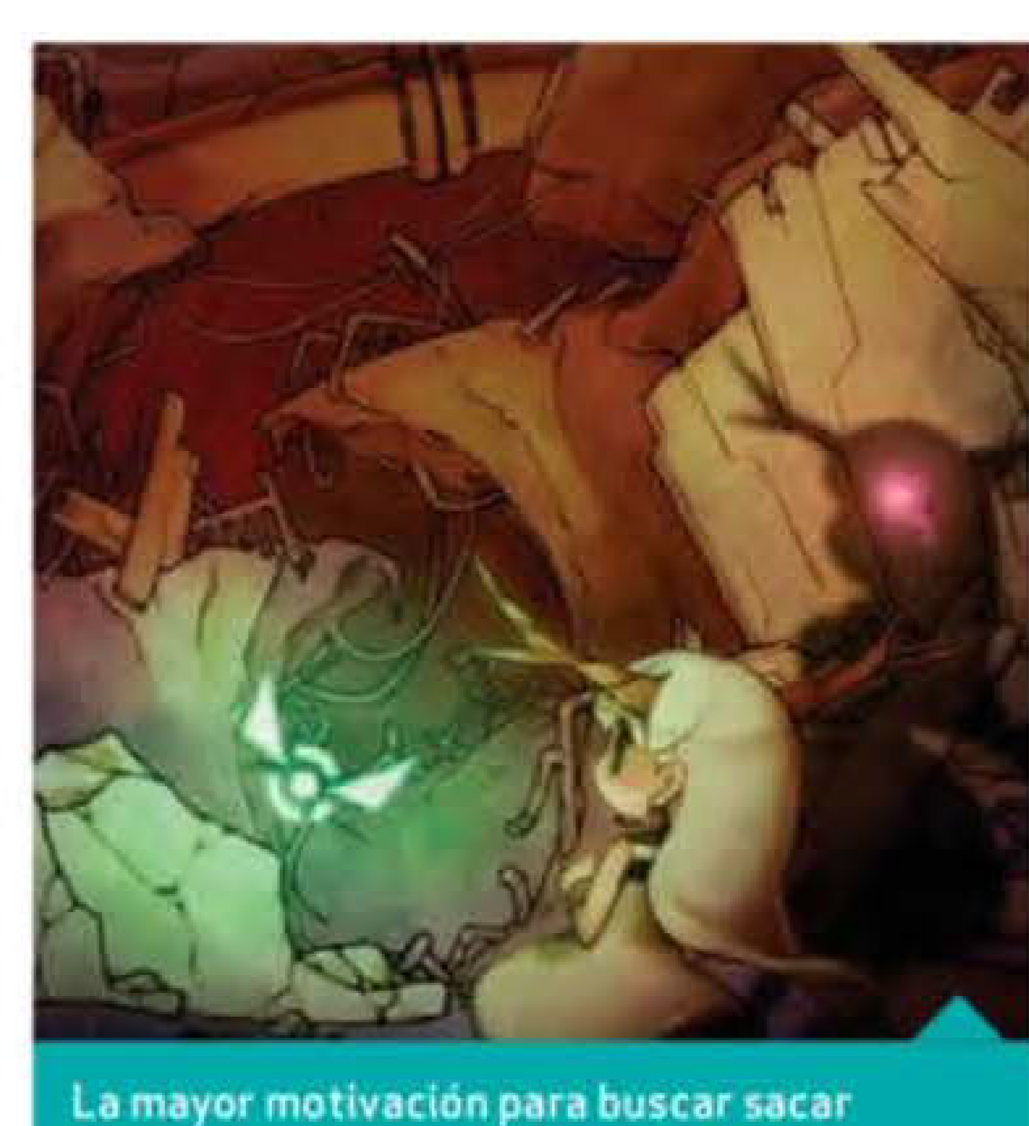
Este precepto puede que suene un tanto negativo, sin embargo deja bien cimentadas las bases para que experimentemos el reto de esta aventura que en más de una ocasión provoca dolores de cabeza por tanto puzzle que se debe resolver. Aparte de que movemos a Mion a lo largo del escenario con la ayuda de Hotaru, tenemos el extra de controlar otra luciérnaga que sólo se puede mover en la oscuridad y que controla ciertos cuerpos que sirven para abrirnos camino.

LA LENTITUD NO VA CON LA IMPACIENCIA

Con el pensamiento más frío se llega a una conclusión: después de jugar y angustiarse al mismo tiempo, no vale la pena sufrir tanto. Este título no te da la satisfacción que otras series como *Dark Souls* sí te dan. Uno les encuentra el modo y así puede divertirse. Aquí la precisión es tan exagerada que tal vez debamos volvernos cirujanos después de jugar. La caja de golpes de los personajes a veces es irreal y las exigencias son poco coherentes. Algo se pudo haber hecho para que una entretenida historia se balancease con un estilo de juego que, de haberse pulido, sería más entretenido.





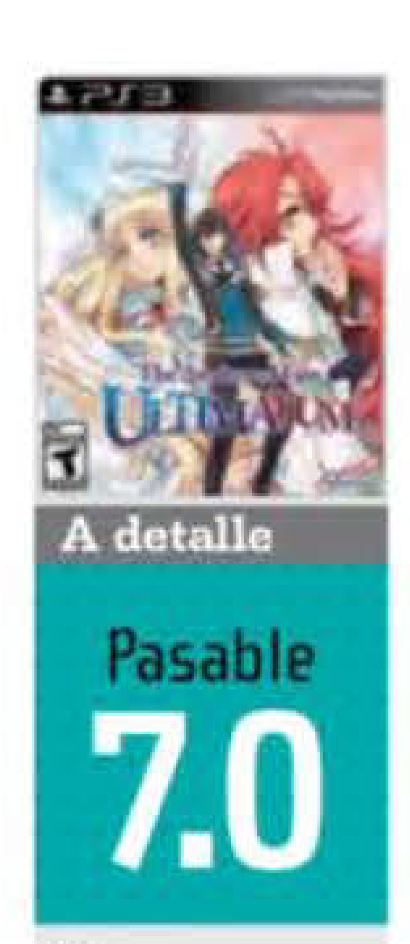


La mayor motivación para buscar sacar adelante este juego es Mion. Se crea de inmediato una empatía por esta pequeña niña cuyo pasado debemos recordar pues su futuro está en nuestras manos.

UN RPG GUIADO POR SU HISTORIA

The Awakened Fate Ultimatum

Volvemos a Celestia para evitar la extinción de los ángeles, pero también para tomar rienda del destino de dos mujeres. ¿A quién salvarán? **Por Oscar**



A detalle

Pasable
7.0

Género
RPG de Estrategia
Plataforma
PS3
Desarrolla
Nippon Ichi Software
Publica
NIS America
Formato
Físico y digital
Precio
999 pesos

Cuando un estudio encuentra la fórmula del éxito, regularmente abusan de ella hasta que su franquicia se convierte en una vaquita lechera; sin embargo, en algún punto del desarrollo de *The Awakened Fate Ultimatum* (*TAFU*), al equipo de Nippon Ichi Software se le ocurrió la brillante idea de tirar la mayoría de los aspectos que amaba de su antecesor, *The Guided Fate Paradox* y hacer un juego más accesible. Pero esperen, ¿qué no Square Enix intentó esto con *Final Fantasy XIII* y por eso lo odiamos? Bajo ese suceso histórico, ¿qué demonios pasó?

ENTRE ÁNGELES Y DEMONIOS

TAFU arranca con un joven llamado Shin, quien por azares del destino es atacado por un grupo de demonios. Al morir, él es revivido gracias a la ayuda de un cristal que además lo convierte en un dios, pero debido a esto también se ve envuelto en una longeva guerra entre ángeles y demonios, donde sus acciones determinarán el curso de la guerra y lo que sucederá con la vida de una hermosa serafina llamada Jupiel y de una demonio llamada Ariael.

En esencia, esta entrega se siente tal como su antecesor, yendo de un interminable evento al otro para al final pasar un calabozo generado aleatoriamente; aquí la estrategia y la dificultad se desvanecieron para dar lugar a un modo de juego más sencillo (aunque pasarás horas dentro de ellos subiendo de nivel). Aun así, hubo buenos cambios, como la mejora al sistema de experiencia y al de habilidades, olvídense de la eterna confusión, ya todo funciona.

Otro gran cambio en *The Awakened Fate Ultimatum* es que las decisiones serán angelicales o demoniacas, afectando así la historia y los eventos venideros. Al avanzar por la campaña te va a pasar por la mente la pregunta de si habrías tomado la decisión correcta, aspecto que te hará pensar más en tus elecciones. Esta entrega te enseñará que no siempre se va por el camino correcto, y esto mismo fue lo que le pasó a Nippon Ichi Software al creer que la accesibilidad era justo lo que su franquicia estaba necesitando.



Dentro de esta aventura, *TAFU* es idéntico al primer juego de la franquicia, pero los CGs ahora son mucho mejores y podremos disfrutar de ellos en cualquier momento. El apartado musical vuelve a manos de Yousei Teikoku y es bastante bueno.



Dead or Alive 5 Last Round



Género Peleas • **Plataforma** PS3, PS4, 360, Xbox One, PC • **Desarrolla** Team Ninja

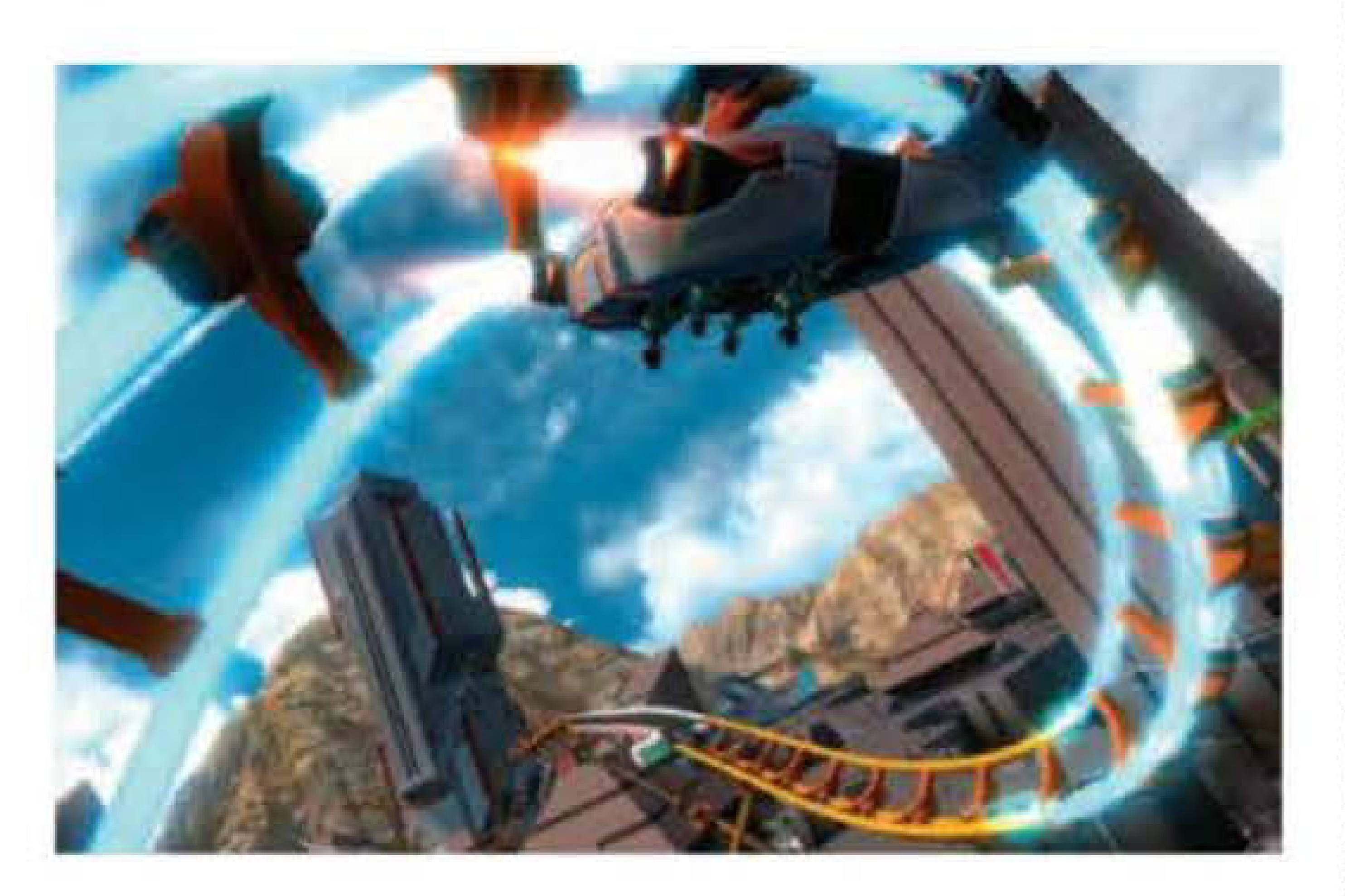
No soy un blanco fácil para los juegos de pelea, pero hay algo muy fuerte dentro de la serie de *Dead or Alive* que me llama poderosamente la atención; y aunque no lo crean, no son las sensuales peleadoras, sino el accesible sistema de combate. Con nuevos personajes, montones de contenido y más escenarios, *Last Round* promete ser la mejor entrega de *DoA 5* hasta la fecha, pero ¿en verdad vale la pena la inversión?

DETRÁS DE ESOS PECHOS HAY UN JUEGO DE PELEAS

Last Round realiza cambios importantes, como tener una resolución de 1080p y 60 cuadros por segundo, lo cual es sumamente importante para un juego de peleas. Es una presentación consistente y visualmente atractiva, en especial cuando te pones a ver a alguno de los personajes, pero no es un cambio tan radical como para ser digno de la actual generación de consolas.

Esta entrega presume su gran cantidad de trajes, pero cientos de ellos están bloqueados (sólo disponibles como DLC).

Si ya cuentas con una de las entregas anteriores de *DoA 5*, me costaría mucho trabajo recomendarles esta versión porque no es un salto significativo entre una o la otra, pero si te mueres de ganas por probar a los nuevos personajes o no has probado todavía este gran juego de peleas, el cuadrilátero te espera en *Last Round*. **Oscar**



Screamride



Género Tycoon • **Plataforma** Xbox 360, Xbox One
Desarrolla Frontier Developments

Los creadores de *Rollercoaster Tycoon* desarrollaron una nueva experiencia que se fragmenta en tres campañas divididas por profesión. En *Screamride*, la primera, tu objetivo es conducir una montaña rusa, dar vueltas cerradas, ir rápido, pero evitar descarrilarte. Es sencillo de entender, difícil de perfeccionar y muy rápido. Le sigue el experto en demoliciones, la cual quizá es la campaña más débil; te recordará a *Angry Birds*, pero con destrucción de edificios, explosiones contagiosas y montañas rusas. Afortunadamente la tercera profesión es donde brilla.

Gracias a las misiones de Ingeniero y sus modos libres, hoy *Screamride* se corona como el mejor constructor de montañas rusas: no solo tiene miles de opciones para crear exactamente lo que esperas de ellas y su escenario, sino que la física es convincente y podrás compartirlas fácilmente. El único defecto de este modo es que la cámara es muy problemática, sobre todo cuando quieres ajustar los detalles mínimos.

Hablando en términos generales se logró unificar las campañas, pero la repetición de cinemáticos, la falta de personalidad y la carencia de una historia decente hacen que *Screamride* sea un paquete atractivo, pero no imprescindible. **Paulina**

Hyperdevotion Noire: Goddess Black Heart



Género Tactic RPG • **Plataforma** PS Vita • **Desarrolla** Compile Heart

¿Consideras complicado entrarle al mundo de *Hyperdimension Neptunia*? ¿Notas nombres demasiado largos que te alejan de esta "fan servicera" franquicia? Tal vez el mejor título para empezar tu viaje por el mundo de las fantásticas CPUs sea *Hyperdevotion Noire*, esto por su entretenido modo de juego; y el cual tiene, tal vez, en la opinión de un servidor, a la mejor protagonista de toda la serie.

LA PARODIA ANTE TODO

Lo que siempre valdrá la pena en esta serie es que fue creada para los jugadores más clavados, esto porque en todo momento se intenta hacer burla al estado actual de la industria de los videojuegos, pero siempre desde un punto de vista muy japonés. La trama, que no es muy brillante que digamos, trata sobre ayudar a Noire, la diosa que rige Lastation, a traer de nuevo el balance en Gamarket después de que ésta metiera la pata y lograra poner en peligro a todo el reino.

En el juego tomamos el papel del recién nombrado secretario que cumple con todos las tareas más clichés para quedar bien con la diosa, que de paso ya te puso el ojo encima.

Hyperdevotion es un título que cuando no ofrece un clásico esquema táctico RPG sencillo y entretenido, te pone tareas ciertamente ociosas que te harán desear estar mejor en el campo de batalla que haciendo cualquier otra clase de inverosímiles e inútiles tareas con las que se pierde mucho tiempo. **Rodrigo**





Ace Combat Assault Horizon Legacy +



Género Acción / Aviación • **Plataforma** 3DS • **Desarrolla** Project Aces

A cambio de gráficos de alta calidad y una experiencia mejorada, Bandai Namco y el experimentado equipo en juegos de aviones, Project Aces, nos entregan un título accesible para los amantes del aire y una más o menos inútil función con los amiibo que sólo los que tengan un new Nintendo 3DS podrán disfrutar.

COMO MAMBRU, NOS VAMOS A LA GUERRA

No debemos perder de vista con este *Ace Combat* es que su historia no tiene un gran desarrollo, a veces se siente como si nosotros fuéramos del equipo de los tiranos en vez de ser de los que arreglan el problema, esto es porque nos encargamos en todo momento de los "rebeldes", que por alguna razón se están rebelando, ¿no? Por otro lado podemos admitir que se hace un esfuerzo por mantener sencillo todo el juego. No hay que ser un as como para dominar esta entrega, así que cualquiera podrá disfrutarlo.

A esto debemos agregar que el juego no dura mucho que digamos, está hecho para momentos muertos en los que podemos jugar entre actividad y actividad. Los que han seguido a *Ace Combat* desde sus inicios no me dejarán mentir que esta entrega es para los que no jugaron *Assault Horizon Legacy* (sin el plus) en el 2011, o que de plano quieran ir conociendo la serie. La constante caída en el framerate a la hora de tener el 3D activado provocará que no podamos aprovechar al máximo esta bonita función. **Rodrigo**

#IDARB

Pasable
7.0

Género Party • **Plataforma** Xbox One • **Desarrolla** Other Ocean Interactive

A veces se complica encontrar propuestas que te llamen la atención, ya sea para bien o para mal; este proyecto, nacido de ID@Xbox, es decir un juego indie, ofrece muchas cosas, pero todas al mismo tiempo. Es difícil entrarle, primero porque no estás tan acostumbrado a un estilo de 8 o 16-bits atascado de música frenética.

GOLES SIN CAUSA

En este juego hay dos equipos, el rojo y el azul, y cada uno cuenta con muchos personajes que puedes escoger; ahora debes meter un gol en la "portería" contraria, pero no es un partido de futbol. Para hacerlo, primero necesitas tener posesión de la pelota, la cual deberás pelear desde el momento en que comienza el encuentro. Ya que la tienes, debes correr y saltar por plataformas, pero no es un juego de plataformas. Ya que corriste y saltaste, debes hacer un disparo (no es basquetbol) para colocar la pelota donde se debe y hacer el tan ansiado gol. Si juegas en línea, que es prácticamente para lo que está hecho este juego, será una hecatombe; pero lo puedes jugar tú solo en modo campaña enfrentando a la máquina, aunque también existe el modo competitivo local para retar a tus amigos (hasta ocho al mismo tiempo, otra hecatombe).

El juego se "cocinó" en Twitter, a través de comentarios fue como se hizo lo que ahora es, es por eso que la conectividad con esta red social es primordial, lo mismo pasa con Twitch, es muy activo. Si te pones creativo, puedes utilizar el editor del juego para hacer tus propios equipos, con todo y logos. Es un título muy loco, pero no por eso significa que sea bueno. **Rafa**

OlliOlii 2: Welcome to Olliwood

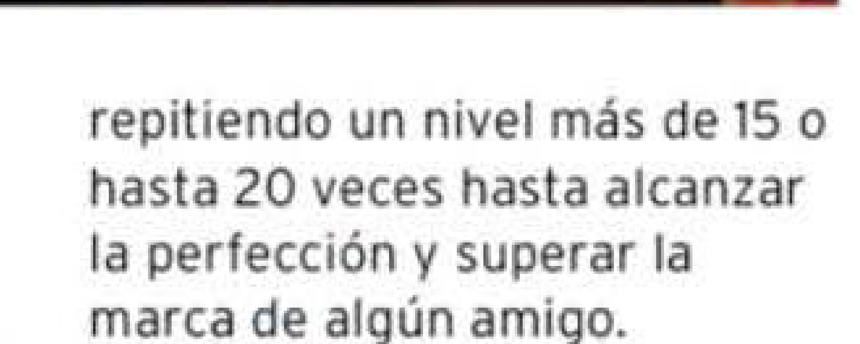
Pasable
7.5

Género Deportes • **Plataforma** PS4, PSVita • **Desarrolla** Roll7



En poco más de 12 meses, la secuela de *OlliOlli* se estrena sólo en consolas PlayStation, ¿pero estábamos listos para ella? ¡Por supuesto! Debemos admitir que la dificultad y reto de *OlliOlli 2* es algo que se ha perdido con el tiempo, pese a que junto con las tablas de puntuación, modos carrera y de exhibición, hacen de este juego toda una adicción. En el modo principal, te verás cumpliendo retos en cada secuencia de acrobacias para ir desbloqueando los siguientes niveles, mientras que el resto se limita a sumar la mayor cantidad de puntos en cada escenario.

No hay nada más alejado de la realidad que los constantes fracasos jugando *OlliOlli 2*, y no por errores en su mecánica, sino por ser una entrega que se basa totalmente en la habilidad del jugador; no sería ninguna sorpresa que te veas repitiendo un nivel más de 15 o hasta 20 veces hasta alcanzar la perfección y superar la marca de algún amigo.



Gráficamente luce casi idéntico al primer título, la música no es destacable pero tampoco le afecta; algo que sí nos hubiera gustado ver es algún tipo de historia, evolucionar hacia una trama en comparación a 2014. Si están indecisos sobre qué presentación probar primero, les sugerimos hacerlo en su versión para PS Vita; los controles son más intuitivos y las palancas de la portátil se adaptan a *OlliOlli 2*, mientras que en PS4 hay un modo multijugador local hasta para cuatro usuarios. **Pamela**

Criminal Girls: Invite Only

Malo
5.5

Género RPG • **Plataforma** PS Vita • **Desarrolla** Imageepoch

Justo cuando pensé que encontraría un título con mucho fan service y un sistema RPG que justificaría la existencia de un PS Vita, caí en la desgracia de ver otro port del PSP, aburrido a más no poder y sin ganas de aportar nada. Si bien el juego da para aprovecharlo durante muchas horas gracias a la amplia cantidad de coloridos calabozos y de paso un sistema de progresión ciertamente bueno, no hay razones para estar por más de 10 horas jugando.

Tal vez la idea de hacernos cargo de unas delincuentes que ahora tienen que pasar la eternidad en el infierno no suene nada mal. Conocer a cada una y las razones por las que sus pecados las llevaron a esta calurosa zona no es una tarea sencilla, ya que debemos ganarnos su confianza para que se arrepientan de sus pecados. Durante todo este proceso seremos cuestionados, veremos muchos semidesnudos y cosas que tal vez no ayudan a desviar nuestra vista de lo flojo que el juego es.

Este título tal vez se debió quedar en Japón e incluso en el PSP, ya que ahí el tono era mucho más explícito. Es una lástima que un título con buenos argumentos a la hora de jugar de verdad cuando subimos de nivel y combatimos con enemigos, se vea diezmado por un fan service con mal gusto. Hay cosas que podemos rescatar de *Criminal Girls: Invite Only*, sin embargo hay que señalar que el diseño ya se siente viejo y que tal vez no tendría por qué haber sido migrado al PS Vita. **Rodrigo**





Gunman Clive 2



Género Acción/Plataformas • **Plataforma** N3DS
Desarrolla Hörberg Productions

Bertil Hörberg se superó a sí mismo con esta secuela, que ahora es uno de los indispensables del catálogo de la eShop del N3DS. No solo retoma lo mejor del anterior, manteniendo su misma línea de arte y modo de juego, sino que lo engrandece por mucho con nuevas mecánicas, mejor diseño de niveles e inesperados cambios de situaciones.

En un instante podemos cabalgar a lomos de un oso panda, cuando en otro corremos por nuestras vidas escapando de un voraz Tyrannosaurus rex estilo decimonónico, nos enfrascamos en una batalla aérea que rinde tributo a *Star Fox* o nos vemos envueltos en un duelo entre castillos japoneses. Esta vez la aventura se extiende a todo el mundo, mientras perseguimos al más extraño e inesperado de los némesis.

EL SIGLO XIX CON FILTRO MULTICOLOR

Esto fue lo mejor que pudo pasarle a esta segunda parte, ya que varía agradablemente su jugabilidad, ofreciendo todo el tiempo un gran nivel de reto, en especial contra los jefes con que nos vamos topando, algunos simples humanos y otros más fantasiosos con toques de Steampunk y Weird West de la época en que se lleva a cabo esta aventura.

Aunque no nos tomará mucho tiempo terminar *Gunman Clive 2*, los personajes disponibles aumentan su rejugabilidad, y como su predecesor, se presta muy bien para el speed-running. En cuanto a la música, sigue siendo igual de buena. **A. Quatermain**

Buenazo
8.0

Apotheon

Género Plataformas • **Plataforma** Mac, PC, PS4. **Desarrolla** Alientrap Games

Si tuvieras en mente un sofisticado plataformero con tintes históricos, *Apotheon* sería el resultado de tu anhelo; y es que la segunda entrega formal del estudio Alientrap Games combina un fantástico estilo de arte, basado en la plástica de las antiguas vasijas griegas, con su mitología y un modo de juego que es todo excepto fácil de dominar. En pocas palabras, este título sería una especie de *Dark Souls* de los plataformeros indie.

En esta historia eres Nikandreos, el héroe que buscará salvar a su pueblo de la ira de Zeus, quien ha decidido ya no apoyar más a la humanidad debido a sus constantes tropiezos. Por ende, viajarás de un lugar a otro en este mundo, desde la Ágora hasta la Necrópolis, enfrentándote a Apolo, Hades, Orfeo y otros personajes importantes; además contiene elementos RPG que te permiten mejorar tus armas, habilidades de curación y armadura.

Su estilo gráfico se enaltece con una banda sonora que fácilmente compite contra los épicos temas de *God of War* y su violencia; así es, *Apotheon* no escatima en la cantidad de sangre que salpica tu pantalla. No obstante, el factor de pelear contra imponentes jefes se echa de menos, así como algún aspecto de multijugador o arenas. Todo lo anterior nos hace desear que Alientrap siga haciendo juegos de plataforma que buscan expandir los horizontes del género. **Pamela**




Stuff MÉXICO
GADGETS • VIDEOJUEGOS • RESEÑAS • LIFESTYLE
stuff.tv/mx
VISITA NUESTRO NUEVO SITIO Y DÉJATE SORPRENDER
StuffMexico
@stuffmexico
@stuffmx
Stuff México



86 Oldie: Star Wars: Episode 1 -Racer-

88 Series: Game of Thrones temporada 5

90 Cómics: Spider-Gwen #1

92 Anime: Parasyte -the maxim-

94 Coleccionables

96 Versus

game over

BIEN JUGADO, PILOTO SKYWALKER

Star Wars: Episode I -Racer-

oldie

El renacer de la franquicia de *Star Wars* no sólo trajo una serie de películas y parafernalia a una nueva generación, sino un videojuego de carreras que nos llevó a recorrer la galaxia. **Por Pamela**

Compañía LucasArts/Nintendo Desarrolla LucasArts Primera Aparición 19 de mayo de 1999 Otras consolas Dreamcast, Game Boy Color, N64, Mac, PC.

Era 1999 el año y yo tenía tan sólo dos meses de haber cumplido 10; si bien crecí en una familia donde la Ciencia Ficción era el pan nuestro de cada fin de semana, el retorno de *La Guerra de las Galaxias* fue más que un suceso. La salida de *Star Wars: Episode I -Racer-* se dio en un período donde LucasArts era todo un sinónimo de calidad en los videojuegos. ¿Cómo no habría de serlo? Tan sólo un año antes, la saga *Rogue Squadron* había nacido y elevó la vara con la cual ya mediríamos sus siguientes entregas.

Pero *Racer* no buscó imitar todo lo aprendido del primer *Rogue Squadron*: mantenía conceptos Arcade de LucasArts, pero ahora todo se trataba de hacerte vivir la velocidad en las podracers, que fueron todo un suceso de *La Amenaza Fantasma*. En la película vimos cómo Anakin Skywalker se enfrentó al perverso Sebulba para obtener su libertad, pero aquí las cosas eran más accesibles: escoge a un personaje, corre tantas veces como puedas y logra mejorar tus tiempos ya sea en solitario o en modo cooperativo.

FORJANDO EL CAMINO HACIA EL TORNEO GALÁCTICO

Star Wars: Episode I -Racer- salió para varias consolas de sobremesa, PC y Mac, pero en mi casa no tuvimos un N64 (para entonces ya habíamos saltado al lado de Sony y su PlayStation), así que lo jugué en PC. Ahí no necesitaba de un Expansion Pak o demás menesteres, sólo éramos mi hermano y yo tratando de completar del mejor modo posible el Torneo Galáctico, así como divertirnos con su modo Cooperativo. *Racer* incluía tres tipos de torneos, uno para novatos,

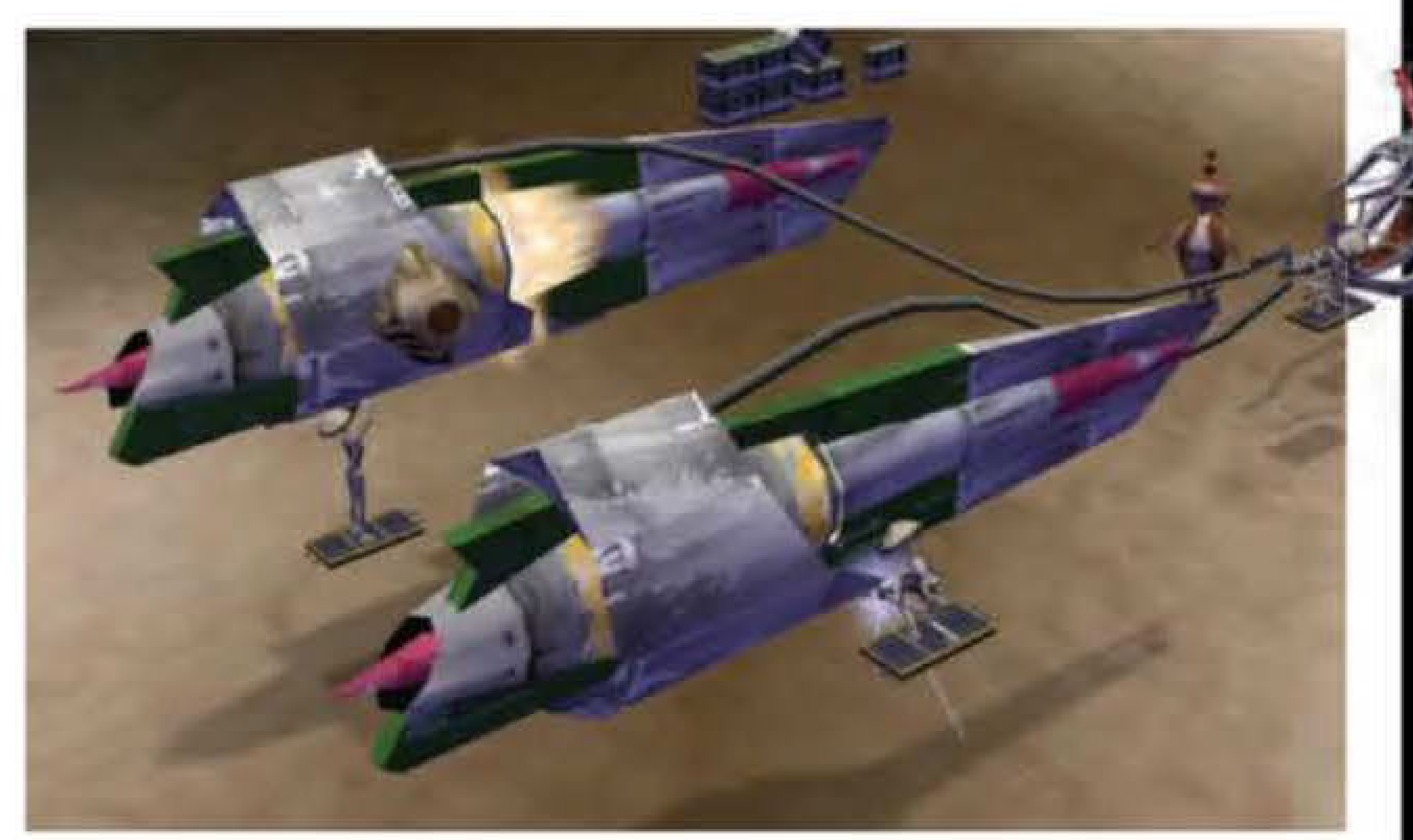


después el semiprofesional y finalmente el más difícil de todos: el Galáctico. Pero la experiencia no hacía más que empezar. Cuenta la leyenda que, en ese entonces, los estudios exprimían todos los píxeles en pantalla y memoria de almacenamiento en discos, así que no escatimaban en dotarte de más contenido.



TALENTO ORIUNDO DE TATOOINE

Así, cuando creías que obtenías la victoria final, no habías más que empezado lo verdaderamente complicado: las pruebas. Y no hablo del modo contrarreloj de *Racer*, ni de aquel modo libre que también se disfrutaba mucho, sino de cuatro pistas extra que costaba mucho perfeccionar. De estas cuatro, mi favorita es la de Oovo IV, uno de los planetas que podías visitar en el juego, y que se presentaba simplemente como "El Reto"; en ella lo que más gustaba era su aspecto futurista, con luces neón y túneles antigravedad que te propulsaban estrepitosamente hacia agudas y complicadas curvas en su trazado.



Los bólidos de *Racer* eran bastante peculiares, a pesar de su ligera apariencia, en verdad contaban con muchas opciones personalizables; para ello tenías que jugar casi como un esclavo y obtener las mejores puntuaciones, ¿lo bueno?, que era más fácil cuando practicabas en el modo libre y en cooperativo. Mirando hacia atrás, ahora pienso que era un método de farming, pero que inconscientemente nunca hice por saltarme varias carreras sino para jugar una y otra vez los torneos de alto calibre.

1999

Ese mismo septiembre, Sega lanza el Dreamcast en Norteamérica, consola que marcó el declive en hardware de la compañía nipona

HOMBRO A HOMBRO CON MALEANTES Y ASESINOS DEL UNIVERSO

En términos de trama, ésta era casi inexistente; de hecho salvo algunas secuencias de video donde festejabas tu triunfo o derrota en la carrera, era más divertido notar los accidentes del resto de los pilotos. Así escuchabas los enfurecidos gritos de Bullseye Navior, Gasgano, Dud Bolt, Clegg Holdfast y otros adictos a la velocidad cuando los saboteabas en plena carrera o hacías una espectacular remontada. En retrospectiva, *Racer* no era un juego de carreras convencional, seguía la marcada línea de *La Amenaza Fantasma*, con toda esa adrenalina y que te hacía sentir que todo estaba en juego; "Annie" Skywalker era un buen piloto pero desbloquear a Sebulba y su podracer también tenía sus ventajas, unas que ahora me hacen recordar con cariño todas esas vertiginosas carreras con R2D2 como mi copiloto favorito.



CONTEXTO

En pleno apogeo
LucasArts vivía su gran momento; meses después lanzaría el emblemático *Grim Fandango*, el cual revolucionó el género de Aventura gracias a su humor único y estilo visual inspirado en la cultura mexicana. Asimismo gozaban de los frutos de estar publicando en conjunto con Sega y Nintendo el primer *Star Wars: Rogue Squadron*.

Y lo que estaba por venir
El estudio buscaría apoyo en Factor 5, ahora también desaparecido, para continuar las aventuras de *Rogue Squadron*; éstas fueron todo un fenómeno y catapultaron su estatus a desarrolladora privilegiada. En el 2000 incluso se dieron el lujo de ofrecernos una nueva entrega de su saga de piratas: *Escape from Monkey Island*.

LEGADO

Películas que sí daban buenos frutos
Actualmente los videojuegos basados en películas son realmente malos, pero *Racer* es muestra legítima de que las buenas ideas pueden ser transportadas de manera inteligente al mundo interactivo. Quizá por eso, compañías como Warner o Disney ahora han optado por darle un giro a los videojuegos de sus filmes; es más común ver videojuegos de cómics o universos de la literatura de Ciencia Ficción.

MOMENTO INOLVIDABLE

Solos o acompañados
Pese a ser un juego con mucha experiencia en solitario, mis mejores recuerdos son los de jugar al lado de mi hermano; él, como todo un fanático de *Star Wars*, me dedicaba su tiempo explicándome los posibles orígenes de los personajes, o a qué otros le recordaban de las películas pasadas. Aunque tampoco podría dejar de lado el buen sabor de boca que me dejó poder completar el juego con todos los personajes y mejorar mi podracer al máximo; *La Amenaza Fantasma* no fue alabada críticamente pero qué buen juego fue *Racer*.

A detalle

Salida
8.0
de abril
de 2015

Protagonistas
Lena Headey
Peter Dinklage
Emilia Clarke
Maisie Williams
Kit Harington

series
cine

LA CÓLERA DEL DRAGÓN

Game of Thrones

Con la casa Lannister dividida y el trono de hierro en manos del joven Tommen Baratheon, Daenerys Targaryen y sus "pollitos" tienen todo para gobernar… o tal vez no. **Por Patricia de la Rosa**

La quinta temporada de *Game of Thrones* narra las historias contenidas en las novelas cuatro (*Festín de cuervos*) y cinco (*Danza de dragones*) de la saga épica *Canción de hielo y fuego* que inspira la serie. Ambos libros contienen eventos que ocurren de forma simultánea, por lo que se espera una temporada llena de información y acción.

Debido al éxito que la serie ha tenido, en especial la cuarta temporada, HBO renovó la saga para dos temporadas más, algo sin precedentes para la cadena norteamericana. Para esta entrega se añade el flashback dentro de la narrativa visual de *GoT*, algo que generó controversia entre los realizadores, pero que nos dará un mejor panorama del universo creado por R.R. Martin.

La guerra por el trono de hierro será intermitente, pues todas las familias se encuentran librando sus propias batallas, en especial los Baratheon-Lannister, pues Cersei



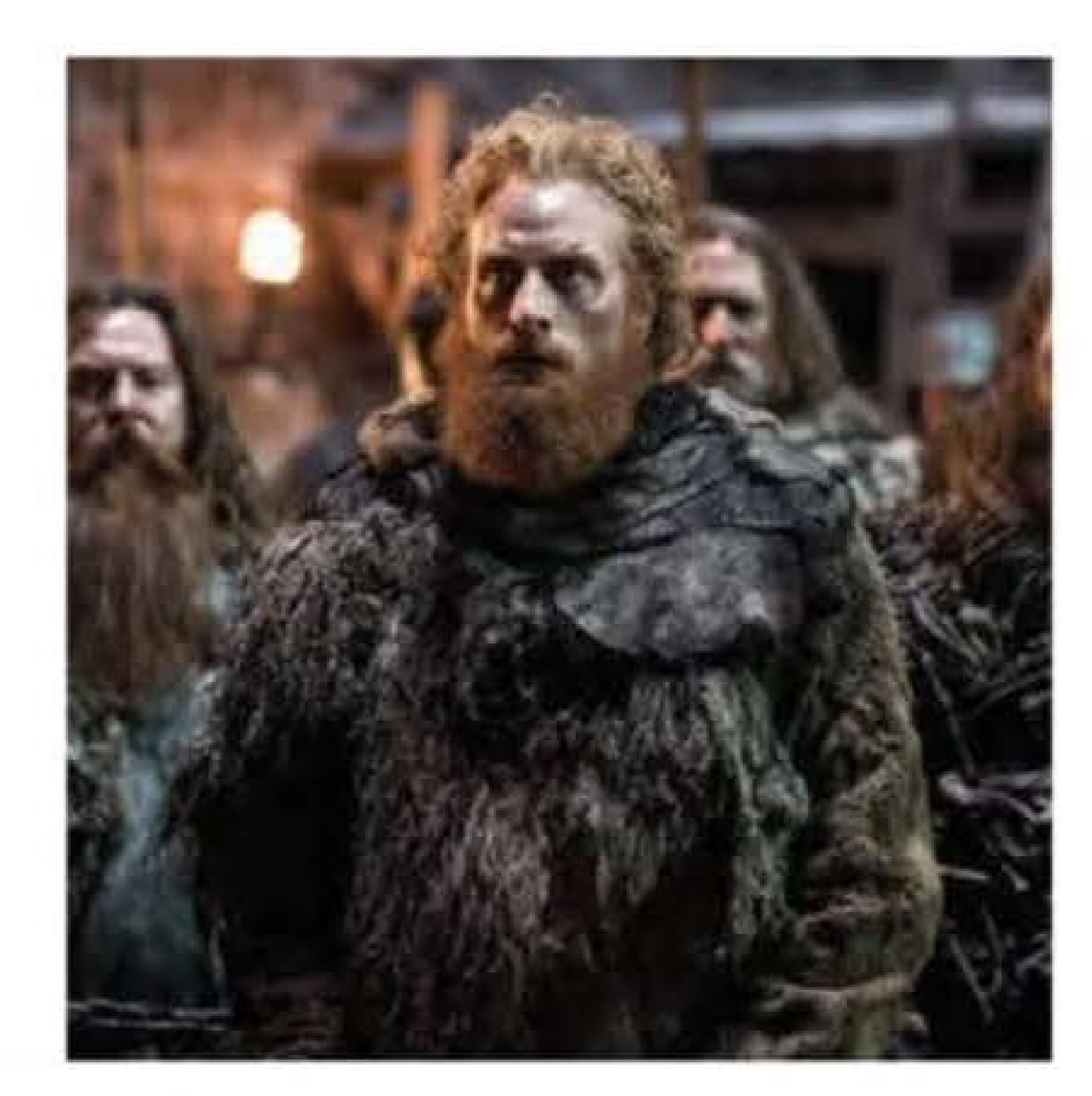
›› CERSEI LANNISTER
Uno de los pasajes más humillantes de Cersei, narrado en la novela *Danza de dragones*, la muestra desnuda recorriendo las calles de Desembarco del Rey. Veremos si la gente de HBO aprovecha este momento literario para llevarlo a la pantalla.

VERSIÓN EXTENDIDA
Pensada originalmente como una trilogía, la saga *Canción de hielo y fuego* tendrá siete libros en total. Actualmente R.R. Martin se encuentra terminando la sexta novela, llamada *Vientos de invierno.*

quedará al mando de su familia y como reina regente tras el ascenso al trono de su hijo menor, Tommen, de sólo ocho años. Desembarco del Rey luce más vulnerable que nunca y seguramente veremos algo sorprendente en el Poniente del reino.

CUERVOS Y DRAGONES
Aunque en general sabremos lo que ocurre con nuestros personajes favoritos como Tyrion Lannister, parece que la trama se centrará en Jon Snow y la Guardia de la Noche, quienes deberán seguir protegiendo el Muro y tomar decisiones que resultan comprometedoras para los Cuervos, quienes comienzan a recibir ayuda de gente en la que no confían. Jon Snow será un personaje preponderante en estos hechos.

Por el otro lado, veremos el camino de la sensual Daenerys Targaryen, quien seguirá tratando de aprender a gobernar Mereen antes de seguir su marcha hacia el Desembarco del Rey; y en el camino buscará restablecer su dominio sobre sus dragones, cada vez más grandes y descontrolados. Como vimos la temporada anterior, Drogon se encuentra perdido y sus dos hermanos han sido encerrados por Daenerys, y esta temporada el "hijo desobediente" regresará con su madre y hermanos. El encuentro, literalmente, sacará chispas.



» LOS SALVAJES
Jon Snow propone que los salvajes del otro lado del Muro se unan al Castillo Negro, una decisión que lo pondrá en contra de sus hermanos Cuervos.



» ARYA STARK
Instalada en la ciudad de Braavos, la hija menor de la casa Stark continúa su entrenamiento con ayuda de los Hombres sin Rostro.



» TYRION LANNISTER
Tras haber asesinado a su padre, Tyrion se encuentra prófugo y sin propósito alguno. Su destino es incierto… pero tal vez dé un giro inesperado al final de la temporada.

Fotos Cortesía de HBO



A detalle

Calificación

10

Autor
Jason Latour
Dibujante
Robbi Rodriguez
Editorial
Marvel
Año
2015
País
Estados Unidos

comics

LE DAMOS LA BIENVENIDA...

Spider-Gwen #1

El verdadero primer amor de Peter Parker está de vuelta, pero con un pequeño giro que ha enloquecido a propios y extraños. *Spider-Gwen* llegó para quedarse. **Por Rodrigo**





Viniendo de una línea del tiempo de *Edge of Spider-verse*, donde Peter está muerto y Gwen Stacy es mordida por una araña radioactiva, aparece esta historia que, gracias al poder de los fans, fue concebida, ya que no estuvo planeado desde un inicio que *Spider-Gwen* tuviera una serie regular.

NUESTRA AMADA GWEN ESTÁ DE VUELTA

Tal vez a más de uno le incomode que un personaje tan importante como Gwen Stacy esté viva, sin embargo ella viene de una realidad alterna, así que es justo darle una oportunidad; además, por algo se entabló una demanda para que se hiciera un cómic dedicado a ella. Además, hay detalles que no debemos perder de vista, como el que su padre, el Capitán Stacy, siga vivo. Si a eso le sumamos al primer villano que aparece, entonces podemos garantizar que la historia evolucionará de una forma correcta, aunque algo predecible.

El arte, que corre a cargo de Robbi Rodriguez, es muy bueno, y el tino para el diseño del traje es lo que hace que tengamos cierta empatía por esta teje telarañas. Es como una especie de fantasma caminante que muestra una apariencia indefensa y a la vez letal. Éste es un cómic que todo fan de Spidey debe leer. GM

"WE'LL SEE HOW LONG YOU MAKE IT OUT THERE ALL ALONE."

DAMN IT, GLORY...

GWEN. THIS IS YOUR FATHER...

HONEY, I KNOW YOU'RE DUCKING ME...BUT YOU **NEED** TO CALL ME BACK THIS TIME.

THIS **VULTURE** THING--JAMESON'S CONNECTING IT TO SPIDER-WOMAN...

MÁS COMIC

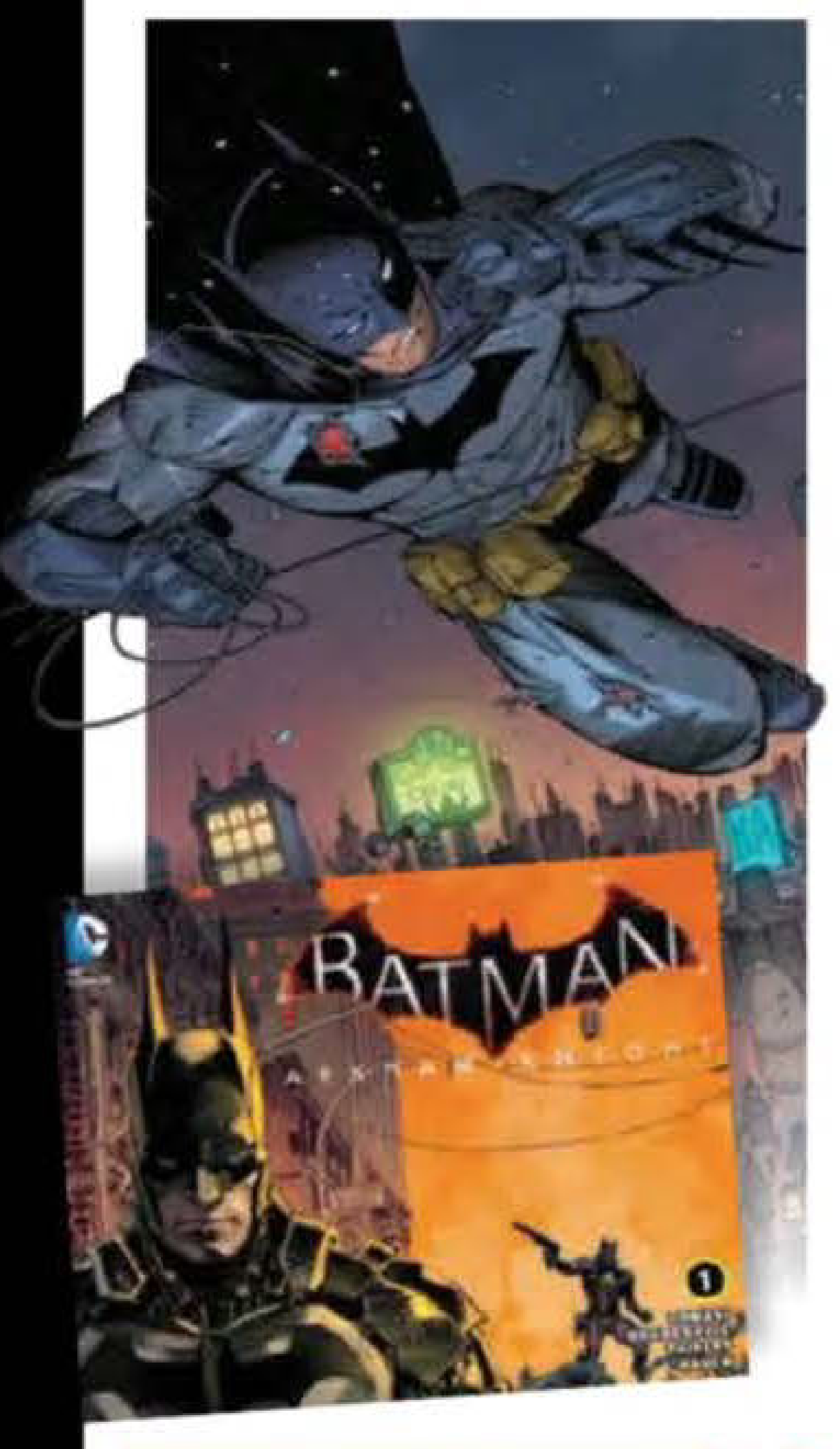
Batman Arkham Knight 1

★★★★★

Autor Peter J. Tomasi Dibujante Viktor Bogdanovic Editorial DC Año 2015 País EUA

La historia de este cómic, escrita por el ya veterano Peter J. Tomasi, nos lleva de vuelta a Ciudad Gótica después de los eventos acontecidos en *Batman Arkham City*. Si nunca jugaste el título y tienes planeado hacerlo, te encontrarás un "spoiler" del tamaño de la Mansión Wayne, ya que gran parte del desenlace del juego está en este cómic. Esto, para los que ya jugaron, no debe ser problema, ya que nos da una muy breve presentación de quién será el Arkham Knight.

Es una lástima que el arte no esté a la altura de la historia, ya que sin la necesidad de ser malo cae en una especie de mediocridad de la cual no planea salir. Ese es uno de los problemas de este cómic digital, pues parece que no existe presupuesto como para darle un poco más a los lectores; sin embargo, la crónica es tan buena que lo mejor que podemos hacer es darle una oportunidad. No es la primera vez que DC hace un "tie-in" para sus juegos, sólo falta ver qué tan introductor será este cómic.



A detalle
calificación
9.5

Autor Hitoshi Iwaaki
Género Seinen/Drama/Body Horror
Fecha 2014
Estudio Madhouse
Disponible en Crunchyroll
Veredicto Muy Afortunada

MI NOMBRE ES MIGI

Parasyte -the maxim-

Aun en la hora más oscura, y cuando el mundo parece habernos dado la espalda, siempre llega el amanecer.

Por A. Quatermain

Ante el orden natural de las cosas, nuestros conceptos del bien o del mal carecen de significado. Para que unos vivan, otros tienen que morir; esa ha sido la ley no escrita que selló el destino del cosmos desde su concepción misma. Si no podemos reprocharle a un león cuando ultima una frágil gacela ¿es posible reclamarle a un ser que para sobrevivir necesita alimentarse de nuestra propia especie?

TERROR MÁS ALLÁ DE LAS ESTRELLAS

Obvio es que ante esta fría y lógica premisa se interpone no sólo nuestro instinto de conservación sino todo lo que nos define como seres humanos. Pero, ¿qué pasa cuando dichas formas de pensamiento contrapuestas terminan conviviendo en un mismo cuerpo? Con esa provocativa premisa fue con la que jugó Hitoshi Iwaaki para crear *Parasyte* a finales de los años ochenta, manga que ahora disfrutamos en forma animada gracias a Madhouse.

Dicho dilema es el que termina viviendo el protagonista de esta historia, Shinichi Izumi, un simple estudiante que por azares del destino termina convirtiéndose en anfitrión de una forma de vida parásita, autoconsciente y racional, que hace gala de eficaces medios predatorios y combativos. Es el inicio de un viaje para los dos donde cambiarán de forma permanente su visión del mundo.

No obstante, el camino para llegar es más complicado de lo que parece, y quien más padecerá en dicha jornada será el pobre Izumi. Obligado por las circunstancias, deberá aprender a convivir con su insólito huésped, ocultándolo hasta de sus seres queridos, mientras lidia con la amenaza constante de otras criaturas similares, quienes han tomado posesión de cuerpos humanos y sacian su hambre practicando el canibalismo.

Nada será fácil para esta pobre alma infortunada, a veces héroe "a la fuerza" y en otras ocasiones víctima, cuya propia humanidad estará en peligro. Si bien las ocurrencias de su peculiar inquilino nos harán reír en más de una ocasión, esto sólo es un alivio momentáneo. Incluso es difícil no sentir empatía por él cuando derrame lágrimas amargas al jugarle el destino una cruel y sucia jugarreta colmándolo de desdichas.

ESA OSCURA Y ENFERMIZA OBSESIÓN

Pero por más que queramos es imposible dejar de ver qué es lo que sucede. Es como si una infernal masa de gusanos infectara nuestro cerebro, imprimiendo un sentimiento que raya en el morbo, invadiéndonos gradualmente y obligándonos a ver capítulo tras capítulo. Como tal, *Parasyte -the maxim-* es uno de los mejores anime de finales del año pasado e inicios del 2015.

Es de agradecerse que Madhouse haya tomado especial énfasis en la calidad de la animación y en los efectos visuales, en particular en la adaptación del material original y desarrollo de personajes. De hecho, es notorio el contraste manejado entre la narrativa y estilo de esta serie si la comparamos con muchas otras producciones actuales, y a diferencia de algunas donde la censura cada vez es más común, la cual está prácticamente ausente en este anime.

Sin duda, los fans del bien logrado material original en que está basado lo agradecerán en más de una ocasión. Mención aparte merece el apartado musical, responsabilidad de Ken Arai, cuyo asombroso trabajo ambienta a la perfección tanto los momentos más tristes y melancólicos como las escenas de mayor acción o las situaciones más enternecedoras, aquellas que nos dejarán con un nudo en la garganta. GM



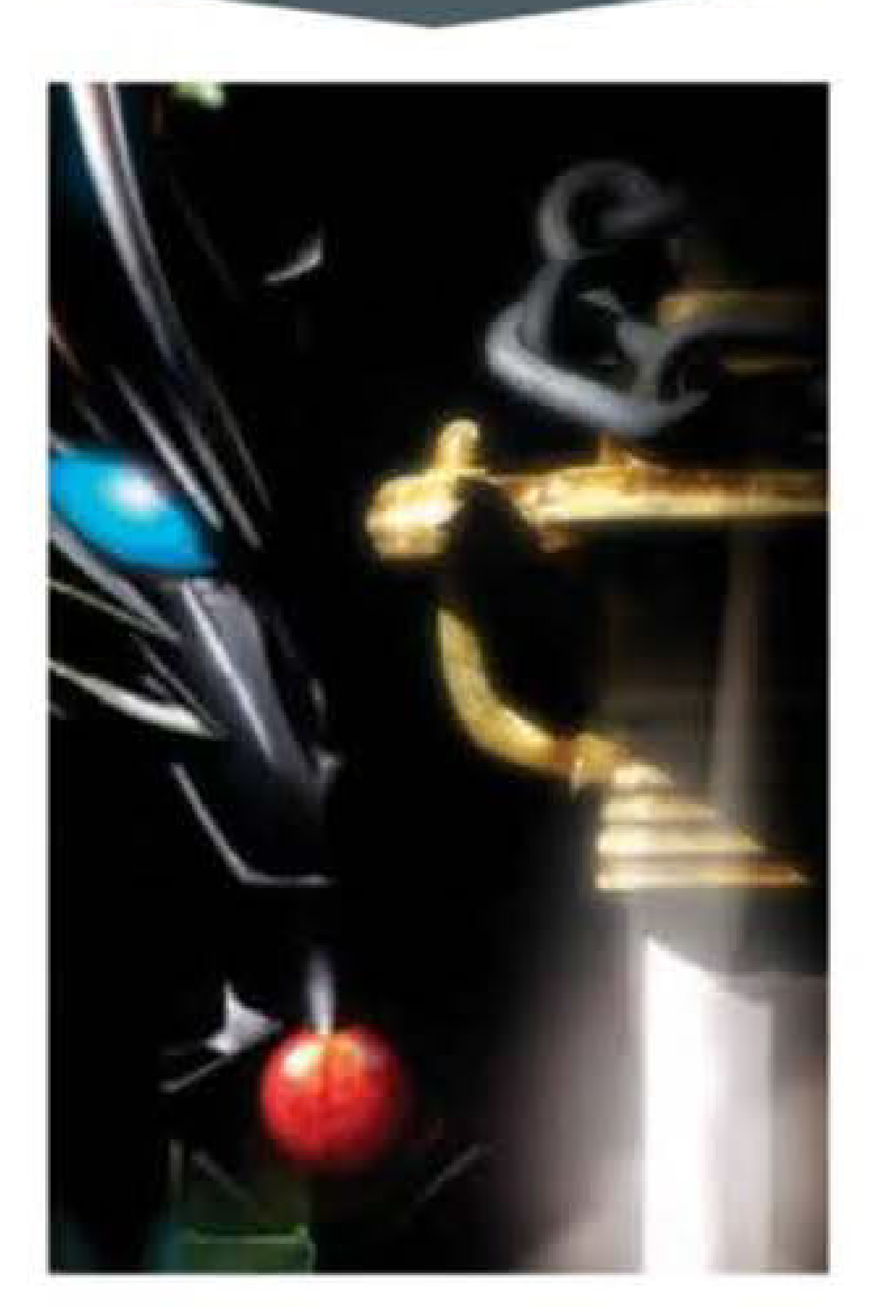




Shinichi Izumi
Conforme pase el tiempo se convertirá de un joven tímido y torpe en un luchador implacable perseguido por su destino.

anime

MÁS ANIME



Karas

Autor Keiichi Satou y Shin Yoshida
Género Seinen/Dark Fantasy/Sobrenatural
Fecha 2005 Estudio Tatsunoko Production

Mientras que *Parasyte -the maxim-* se va más por el lado del drama y las emociones humanas, esta obra se enfoca mucho más en la acción, narrando la épica batalla y redención de Otoha, un antiguo yakuza, contra las malignas maquinaciones de Eko, quien busca aniquilar la ciudad de Tokio. Plagado de carismáticos personajes, *Karas* es un anime que bien vale la pena darle una oportunidad.

A lo largo de las seis OVAs que comprende veremos desfilar un mundo donde los espíritus, los youkai, son una realidad tangible que los humanos ignoran. Todo es mera apariencias mientras los más espectaculares combates se llevan a cabo, en una producción que destaca tanto a nivel visual, gracias a su apartado técnico, sino también narrativo por sus alegorías metafísicas y mágicas.

Karas es un deleite para los sentidos, con una animación top notch y fascinantes giros, con enfrentamientos que nada le piden a los de los más grandes súper héroes del cómic book estadounidense. No por nada sirvió de conmemoración de los 40 años de historia de Tatsunoko Production como estudio.



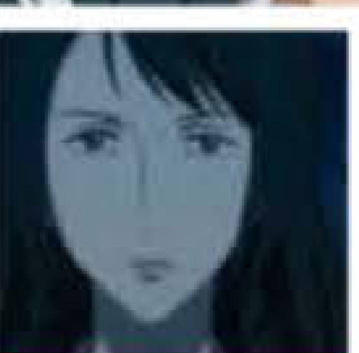
Migi
Este analítico parásito aconsejará más de una vez a Shinichi, salvando su vida pero complicándosela en cada momento.



Satomi Murano
Si bien inicia siendo la amiga más cercana del protagonista, su relación con él evolucionará entre tropiezos y problemas.



Kana Kimishima
Ella tiene la habilidad de detectar a las personas suplantadas por parásitos, y termina siendo atraída por Shinichi.



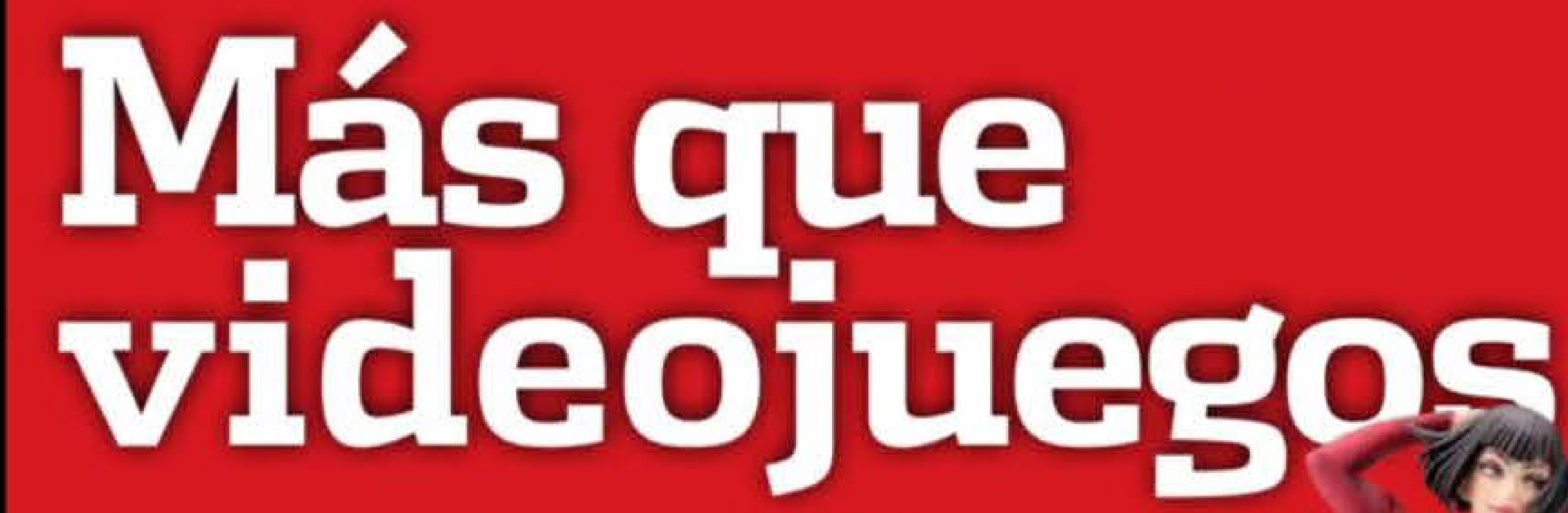
Reiko Tamura
Una parásito inteligente y calculadora que con el transcurrir del tiempo dejará ver un lado oculto de su personalidad.



Gotou
Letal y eficiente, será uno de los parásitos más formidables con los que lidiará nuestro atribulado protagonista.

coleccionables

Más que videojuegos



Sensuales damiselas, marsupiales con actitud y máquinas del tiempo para el mes del niño.

Tekken Bishoujo Tekken: Anna Williams

Si eres fan de hueso colorado de la serie producida por Katsuhiro Harada, es seguro que ya le "echaste el guante" a la figura de Nina que te recomendamos hace unos cuantos meses.

Por lo mismo, dudamos que dejes pasar la oportunidad de tener reunidas a las hermanas Williams en tu colección gracias a este modelo en PVC de Anna que Kotobukiya publicará en mayo. Su elegante y provocativa apariencia es el resultado de los buenos oficios del diseñador Shunya Yamashita, así como del escultor Hogary. Para agregarle un toque de sensualidad a esta estatuilla, que mide 210 mm de altura, se ha prestado especial atención no solo a su entallado vestido, sino también a sus medias con liguero incluido.

52 dólares • www.amiami.com



CRAZY CASE BACK TO THE FUTURE II DELOREAN TIME MACHINE

¿Deseas darle un toque de distinción a tu iPhone 6, y de paso revivir la nostalgia ochentera? Entonces, dale la oportunidad a esta cubierta para tu teléfono, inspirada en el DeLorean DMC-12 que Marty McFly y el Dr. Emmett Brown tripularon en un clásico de todos los tiempos: *Back to the Future II*. Para darle un mayor toque de realismo a la réplica de esta máquina del tiempo, cuenta con LEDs que emiten rayos luminosos azules.

50 dólares • p-bandai.jp



The Art of Naughty Dog Limited Edition

En el caso de que seas aficionado a las obras de este estudio, entonces llamará tu atención este libro que comprende 30 años de sus contribuciones artísticas; en este volumen podemos apreciar el trabajo realizado en series como *Crash Bandicoot*, *Jak and Daxter*, *Uncharted* y *The Last of Us*. Se trata de una edición limitada a sólo 1,000 unidades, publicada por la editorial Dark Horse Comics, que trae cuatro postales basadas en pósteres de sus juegos y dos extras con fan arts de sus admiradores.



100 dólares
shop.naughtydog.com

CharaForm Fire Emblem Awakening: Chrom

Esta vez Nintendo concede la licencia de *Fire Emblem* al fabricante empty, quien aprovecha la oportunidad para lanzar una figura basada en el imbatible Chrom. Esta estatuilla de PVC tiene 105 mm de altura y saldrá a la venta en mayo. Es resultado del trabajo conjunto de Yuki Naritake (diseñador) y monolith (escultor).

30 dólares
www.1999.co.jp/eng/

Street Fighter T.N.C. 01: Ryu

¡Seguidores de las peleas callejeras, alégrense! La compañía BigBoysToys HK planea lanzar una línea de ocho figuras de PVC y ABS basadas en los personajes de esta popular serie de Capcom. La primera de ellas, diseñada por Foon Wong, corresponde a Ryu; tiene 170 mm de altura y 230 mm de largo. Además de incluir su propio diorama cuenta con efectos de luz y sonido. Disponible desde marzo, es fabricada en cantidades limitadas.

1,343 pesos
www.play-asia.com

Pyramid Head VS Nemesis

EL ARMA BIORGÁNICA DE *RESIDENT EVIL* Y EL VERDUGO MÁS PELIGROSO DE *SILENT HILL* SE ENFRENTAN A MUERTE. ¿GANARÁ EL EXCESIVO PODER DEL TYRANT, O PYRAMID HEAD CASTIGARÁ LOS PECADOS DE SU ENEMIGO?

ROUND 1

Al estar fuera de *Silent Hill*, Pyramid Head inició el combate de forma ineficiente, aspecto que Nemesis utilizó a su favor para arrojar el primer ataque. El zombi de Umbrella continuó e hizo uso de su gran fuerza y velocidad para golpear una y otra vez a su enemigo y, aunque el verdugo logró levantarse, un par de tentáculos lo sostuvieron hasta reventarlo; parecía el fin... pero una enigmática niebla se hizo dueña del escenario.

ROUND 2

Al creerse victorioso, Nemesis hizo caso omiso a una niebla que cada vez era más densa. De pronto, un rápido abanico de aire cortó el campo y golpeó al Tyrant con una fuerza descomunal. Al disiparse la niebla, el inconfundible cuchillo de Pyramid Head se movió con fiereza y atravesó una y otra vez al indefenso zombi, quien parecía haber perdido su cordura. ¿Podría ser que Matt buscara arrepentirse de las culpas que hay en su corazón?

ROUND 3

Nemesis estaba casi deshecho en un escenario muy sangriento. Al estar en el piso, sin embargo, se activaron los módulos secundarios del Tyrant, con los que pudo seguir con vida, pero a cambio de perder completamente el control de sí mismo. De vuelta y en pie, Pyramid Head notó que no tenía más poder sobre esta entidad que buscaba vengarse. De un solo salto, el arma de Umbrella se posó por encima del verdugo y terminó por devorarlo.

WINNER



NEMESIS SE LAS VIO DIFÍCIL, EN ESPECIAL CUANDO MATT PARECÍA TOMAR EL CONTROL DEL ORGANISMO, ÉL DEMOSTRÓ POR QUÉ ES UNO DE LOS MEJORES EXPERIMENTOS DE UMBRELLA. AUNQUE EN ESTE DÍA EL TYRANT LANZA GRITOS DE VICTORIA, PYRAMID HEAD ES UN ENTE INMORTAL, Y EN CUALQUIER MOMENTO PUEDE REGRESAR.